BANDAI BRAIN BANK MEDIA

アニメ&ホビームック
ビークラブ 10
B-CLUB



特集・変身
強殖装甲ガイバー●仮面ライダーアマゾン
デビルマン●マジカル・エミ

Bトーク 宮内　洋 インタビュー

APPLE SEED/M-66

小林 誠
スペシャルコミック 迷宮都市

アーバン・スクウェア
由紀ちゃんコンペ/設定集

機動戦士ガンダムZZ
ザクタンカー&ガンダムチーム

蒼き流星レイズナー
エルダール

高田明美アートブック

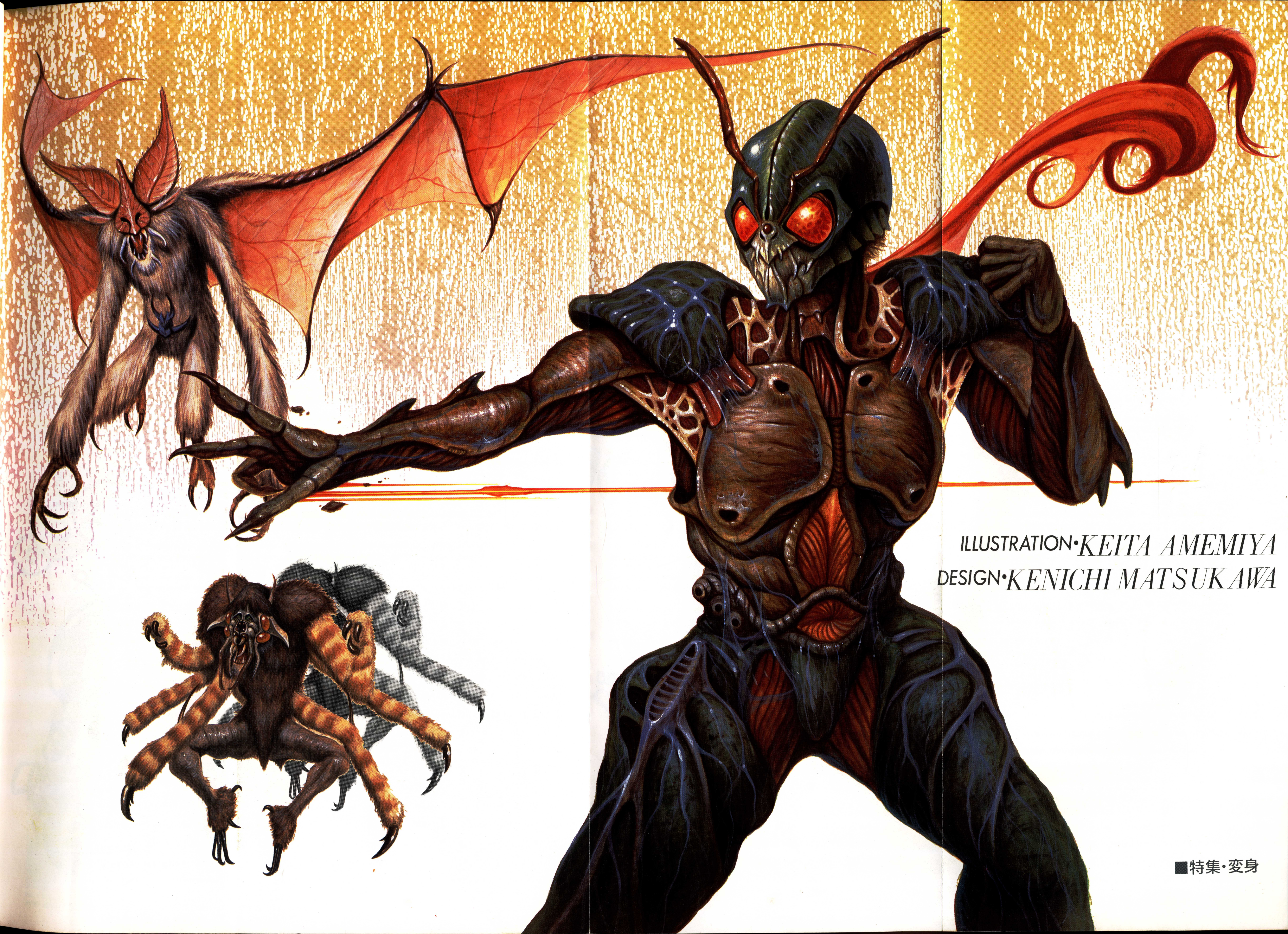
●8月下旬発行
●1,800円



ビークラブ・スペシャル

ネームバリュー・実力・人気、どれをとっても一流のイラストレーター、高田明美。今まで、どうして彼女の作品集が出版されなかったのかとても不思議だ。しかし、ついにファンの切望に応えて、B-CLUBスペシャルとして登場。カラー80ページ、1色24ページの中に、厳選された高田明美の魅力がたっぷり。この作品集のための描き下し作品も多数収録。またバラエティに富んだ彼女の友人達のメッセージが楽しい。価値ある一冊に仕上がりました。

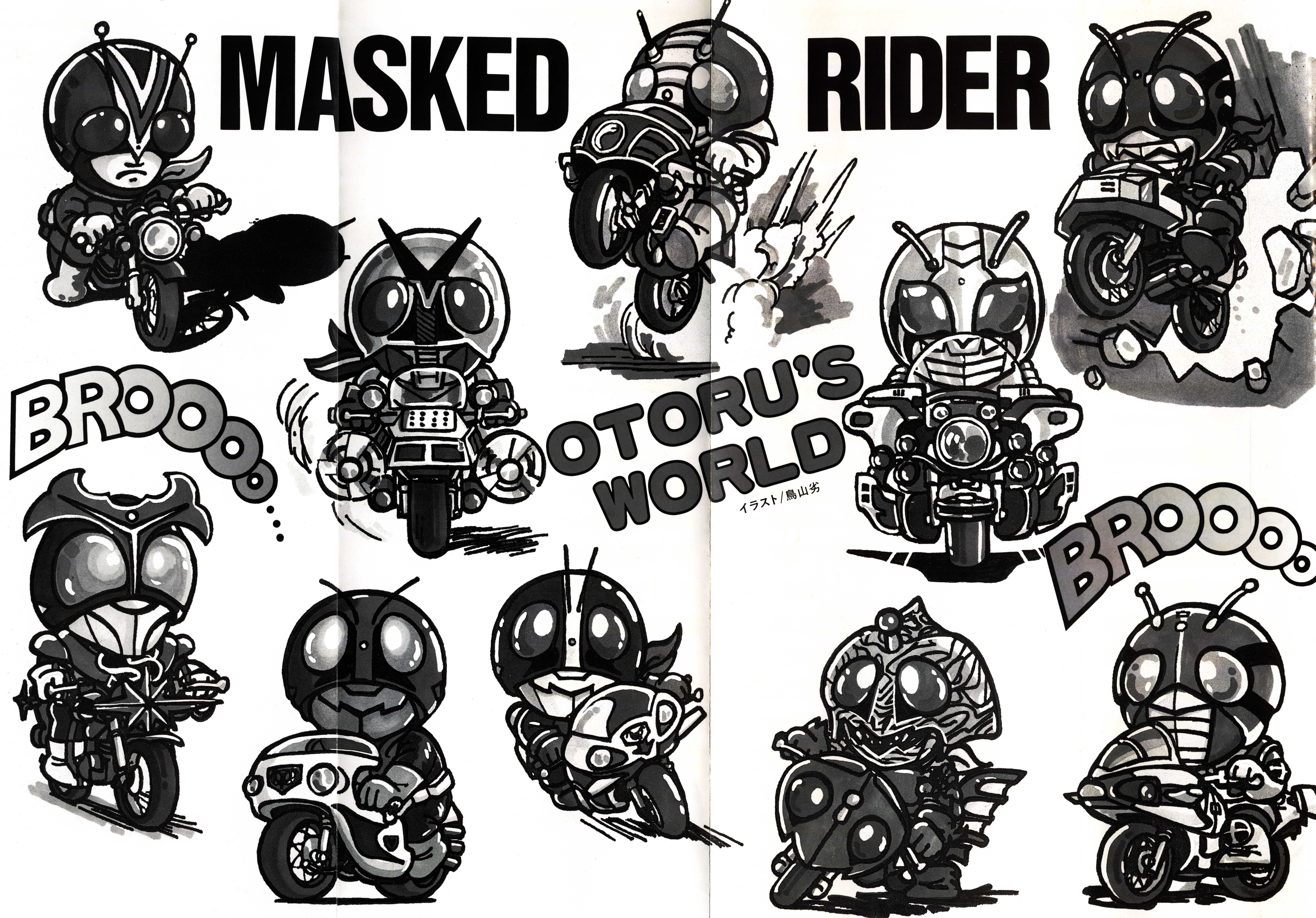
ビークラブ
静岡県清水市袖師町702 〒424 電話(0543)65-5362㈹



ILLUSTRATION·KEITA AMEMIYA
DESIGN·KENICHI MATSUKAWA

■特集·変身

MASKED RIDER



イラスト/鳥山劣

B·CLUB 10

INDEX


TOSHIE HIRAOKA

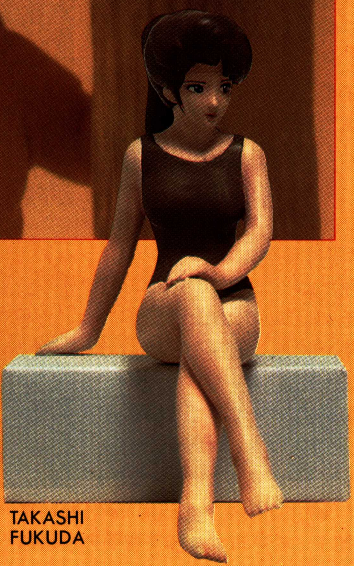

TOSHIE HIRAOKA


K.PIERO

URBAN SQUARE


MASAHIRO MITSUBOSHI


HIROAKI ENKU


TAKASHI FUKUDA

特集・変身

表紙イラストレーション by 高荷義之



スケバン刑事

麻宮サキ

その名は

早乙女 志織

いよいよ、クライマックスをむかえた「スケバン刑事II」。ついに鉄仮面やペンダントに秘められた謎が明かされる……

そして、これに続くシリーズ第3弾の製作が決定！ これに加えて、斉藤由貴と南野陽子が競演する劇場版（来年2月公開）まで製作されることになった。ますます、パワフルになる「スケバン刑事」、これはファンでなくても見逃せないぞ！



テレビシリーズの「スケバン刑事II・少女鉄仮面伝説」はそのタイトルにこめられたように鉄仮面、そしてサキと恭士朗の持つペンダントに秘められた謎を中心に展開される。そこで、サキの本名が〝早乙女志織〟（五代陽子は世を忍ぶための仮名）であることが明らかになる。また、サキの父親・早乙女博士役として、特撮ファンなら知らない人がいない、宮内洋が出演（今月のBトークは宮内さんです）する。撮影は製作スケジュールの関係で7月で終了したが、放映の方はプロ野球中継の関係等で、最終回は10月中旬になりそうだ。（ラストシーンの撮影は、徹底取材をしたので、11号を楽しみにしていて欲しい！）

さて、「スケバン刑事」のファンなら、気になるのはその終了後のことだろう。テレビシリーズの方は新構想で「スケバン刑事III」（仮題）へと継続されることが決定した。（詳しい内容については、これも11号を待て！）

そして、もうひとつ、テレビのスタッフによって劇場作品が作られることになったのだ。田中秀夫監督（写真右）によって、10月にクランクイン、来年2月下旬の公開を予定している。まさに来年の邦画界に旋風を巻き起こす作品となることは間違いないだろう。田中監督は「宇宙刑事シャイダー」等でも劇場作品の経験はあり、また、「スケバン刑事」の映像面のイメージリーダーであることからもきっと、すばらしい劇場用「スケバン刑事」としてくれるだろう。さらに、この作品には斉藤由貴、南野陽子のダブルスケバン刑事が競演、これに「III」の主役も加わるという豪華なキャスティングなのだ。「スケバン刑事」のファンなら誰もが望んだ、初代、二代目の麻宮サキの競演が実現したのだ。

完成が今から待ち遠しい！



★ヨーヨーペンダント当選者ー●佐々木健／福岡県 ●森本晃／堺市 ●沼田勇治／熊本市 ●牧野英世／横浜市 ●相崎泰秀／群馬県 ●川原良和／東京都 ●浦垣真人／高岡市 ●太田要一／京都市 ●栗原祐子／松戸市 ●楠美智子／東京都 ●菊地祥文／宇都宮市

「スケバン刑事II」アクション舞台裏公開

―これで、YOKOが運動神径ゼロなんてウソでしょ………―





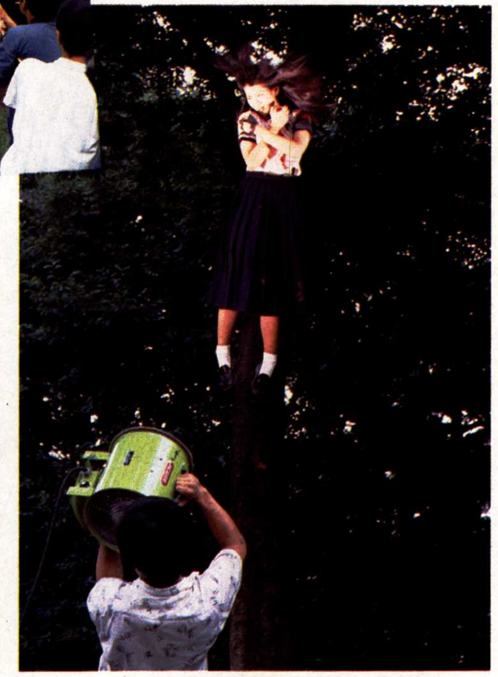
腕立せ伏せやでんぐりがえしが出来ないという運動神経ゼロの南野陽子ちゃん……ところが、「スケバン刑事」の撮影に立ち合って、びっくり……そんな話はウソじゃないかと思えるくらいハードなことをやっていたのです。このページの写真は、木の上にジャンプしてヨーヨーをあやつるところなのですが、木の上に中吊りにされたまま下から扇風器でブワーッとあおられるわけです。このほかに、木の台を組んで土管を通した穴の中に落されたり、信楽老（鎌倉の老人）や配下のコマンドと格闘したり、変身ヒーロー顔負けのアクションの連続でした。ただ、木の上から飛び降りたり、水の中に落ちたりするところはスタントマンによる代役でしたが…。





木に吊されるシーンでは、写真下のようにパラシュートを改造した胴着に身につける。これをピアノ線で吊し、さらに滑車とロープで木の上に吊り上げるわけだ。このシーンでは鉄仮面も陽子ちゃん自身が被っていた。（後からじゃわからないって…ごめん）







一足早く、さらば「スケバン刑事II」
●製作終了パーティーに潜入●

全撮影スケジュールが、終了した「スケバンII」、まだまだ我々視聴者は最終回の放送までの毎回を楽しむことが出来るのだが、スタッフのみなさんはとりあえずこれで「おつかれさま！」となった。さてその撮影終了した7月25日の夜、スタッフ・キャストのみなさんが集まって〝打ち上げパーティー〟が開かれた。何と〝Bクラブ〟も特別にこのパーティに潜入させていただいたので、以下その報告をお届けしよう！

会場となったのは今や知る人ぞ知る麻布十番の〝マハラジャイースト〟。さすがにビッグな番組にふさわしい会場だ。出席者はフジテレビの岡正プロデューサーをはじめ、前田和也PD、東映の中曽根千治PD、同日の午後2時まで撮影していた、田中秀夫監督、大井利夫監督、脚本の土屋斗紀雄さん、他スタッフ・キャストが一堂に会し、思い出話に花を咲かせた。司会は東映の手塚治PDが軽妙な調子で進行、多いに場をもりあげていた。

スケバン娘三人は、それぞれにファッションセンスの良さを光らしていたが、やっぱり女の子。

開会が近づき、スタッフ・キャストとのお別れが近付くにつれて、ついつい涙をこぼしがちになっていた。

●井上仁志／埼玉県 ●宮本健司／熊本県 ●浦田恵造／高岡市 ●枝松大輔／岡山市 ●高野昌司／いわき市 ●荒井一明／京都市 ●寿福健／鹿児島市 ●宮崎誠之／兵庫県 ●橋本好正／沼津市

特集

変身

低調気味の"ロボットもの"にかわって、"変身もの"が注目され始めている…テレビアニメ・特撮、オリジナルビデオをふくめて、"変身"をテーマにした作品を集めてみた。単なる'70年代に対するノスタルジックなのか、それとも、新しいキャラクターの創造へとつながるか…少々、こじつけめいた部分もありますが、Bクラブなりに考えた"特集・変身"、あなたの感性を刺激するようなキャラクターはありますか?それとも、ロボットの方が良く見えますか??



GUYVER



強殖装甲 ガイバー

1/12 SCALE
ガイバー・フィギュア製作
／速水仁司

ガイバー1、ガイバー2、ガイバー3のフィギュアの色は速水仁司氏によるオリジナルで、アニメの設定色ではありません。

エモーションより、9月の"マジカルエミ"——蝉時雨——(タイトルがしぶい！)につづいて発売される《変身テーマ》(!?)のビデオ作品、それがこの強殖装甲ガイバーであることは、既に読者のみなさんの方がよく御存知だろう。

ここに紹介したフィギュアは、作品の中で最も主要な位置を持つ、主人公達が殖装生物〈ガイバー〉を殖装し、スーパーヒーローとなった姿である。

ガイバーIは平均的な高校生だった、深町晶が殖装した姿で、（実験体が持ち出したガイバーユニットといわれる生命体ガイバーが封じ込められたカプセル）を偶然拾い、スイッチを押して、ガイバーを解放してしまったために殖装する能力を得た。ガイバーIIは監察官バルが事故により殖装した姿だが、ガイバーの増殖をくいとめる動きをする〈コントロールメタル〉が破損しているため怖ろしい出来事が…。

ガイバーIIIは〈ゼノン〉を名乗る謎の人物が殖装した姿であり、原作でもその正体は判然とされていないが、実は原作の読者には、とっくに誰が正体であるか分っているノダ！

ガイバー（装甲）は、殖装者の背中に出来たコブのような部分からの発信をうけて、亜空間から現実空間に出現、瞬時にして殖装する。このシーンは宇宙刑事かライダーか、という迫力もので アニメでの再現が楽しみだ。

■特集・変身

1/1 SCALE

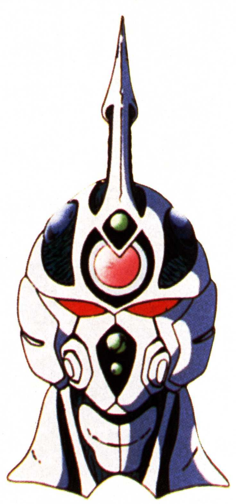




GUYVER MASK

by：品田　冬樹
FUYUKI　SHINADA

ガイバーは、着る生物兵器であって人間そのものが変身するわけではない。だが、そのイメージは〝怪人〟的である。それ故に、新しい特撮ヒーローとしての可能性を秘めているわけだ。このガイバーを原作者高屋良樹氏と交友のある、プロの造型マン品田冬樹氏にマスクのみの形で造型してもらった。こんなガイバーが活躍する特撮フィルムを見てみたいものだ！



仮面ライダーアマゾン AMAZON

アマゾンは野生的（ワイルドな）変身ヒーローだった….



1/12 SCALE FIGUER

by：田熊　勝夫
KATSUO　TAGUMA

田熊勝夫氏の原型製作によるアマゾンライダーを「時空戦士スピルバン」のモンスター・デザイナー、雨宮慶太氏がオリジナルタイプに改造。コンドラー（ベルト）を削り落しただけだが、かなり違ったイメージに見える。上のオリジナルタイプの塗装も雨宮氏による。
（協力：海洋堂ホビー館）

「仮面ライダーアマゾン」は、「仮面ライダー」によってスタートしたライダーシリーズが「V３」で一層の勇ましさを、「X」ではメカニック感覚をとりいれたのに対して、「仮面ライダー」の企画当時、特に原作者の石森章太郎が持っていた〝仮面ライダー〟へのイメージをよみがえらそう、と強く考えられ企画されたものだ。そのテーマとは〝怪奇アクション〟の要素であり、〝ライダー〟が人間ではないのだ――という悲しみを常に秘めている、という要素である。

そのため、初期のアマゾン（日本名、山本大介）は、日本語すらしゃべれない孤独なキャラクターとして設定され、ファンの度胆をぬいたが、一方、その作品の特異性故か今だに多くのファンを持つ珍しいシリーズである。

アマゾンライダーは、アマゾンの怒りが最高潮に達し、〝ア・マ・ゾ・ン〟!! と呼んだ時変身が可能になる。最大の武器は、両手・両足の爪（!!）と牙（！）であり、初期の敵獣人はその爪で切り裂かれ、牙でかみ殺される……というすさまじい戦いが展開された。敵を一気にたたっ斬る「大切断」がその必殺技である。

アマゾンの敵は、アマゾンの持つギギの腕輪を狙うゲドン（ガランダー帝国）であり、最終回では腕輪の持つ秘密も明かされた。テレビ局のネット局変更のため、24回で終了したのが惜しまれる作品、と言えるだろう。

デビルマン DEVIL MAN



◀▼今、まさに背中から悪魔の翼をはやさんとしているポーズのデビルマンはボークスのソフトビニールキット。1／6スケール、全高30ｃｍ。先に発売されたハカイダー、キカイダーと同サイズ。頭と尾がプラキャスト製、ボディはソフトビニール製で、胴上・下、右・左腕の合計6パーツに分割されている。原型製作は圓句昭浩氏。価格3000円。(発売中)





“鬼”を追求した永井 豪作品

「バイオレンスジャック」、「手天童子」等の作品で知られるマンガ家、永井豪が主題（テーマ）として追い求めているのは、『鬼』だろう。

ギャグマンガでデビューした永井豪が最初に描いたＳＦ作品は「鬼」(週刊少年マガジン'70) という短編である。この作品は“鬼”とよばれた人造人間が主人公で、はるかな未来、生命の神秘を解きあかした人類の文明によって無機質から合成された、もう一つの“完全なる人間”である“鬼”が、人間との識別のために角を生やされ、奴隷として扱われていく中で、彼らの苦悩、葛藤、そして反乱に至るまでを描いた作品だった。管理する者とされる者の対立、こういった階級間の抗争をテーマとした作品は、“神と悪魔”をとりあげた「魔王ダンテ」(ぼくらマガジン'71) へと受け継がれる。

原作版で再アニメ化決定した「デビルマン」

「魔王ダンテ」は元々、“怪獣もの”の変型として出発した作品だったという。従来の怪獣ものとは違って、怪獣の側から見た人間を描こうとしたそうだが物語が進むにつれて“神と悪魔”の問題を追求する作品となっていった…。

この「魔王ダンテ」をベースとして新しいヒーローが創造される、それが悪魔を主人公とした「デビルマン」である。この作品はテレビアニメとして企画されたもので、アニメはテレビ朝日系で昭和47年7月～48年4月 (39回、東映動画製作)に放映された。それなりの成功を収めたが、永井豪自身による「デビルマン」(週刊少年マガジン) はアニメとは違った内容で展開された。それは主人公の親友、飛鳥了（あすかりょう）の存在である。初めは物語の導入役だった了こそが大魔王サタンでデビルマン＝（イコール）不動明との壮絶なハルマゲドン(最終戦争)を繰り広げることになる。この「デビルマン」において、神を地球の創造主とし、悪魔をそれに対する反逆者と規定することで、永井豪作品における“神と悪魔”の問題は一応の完成をみることになる。

そして、「手天童子」(週刊少年マガジン'76) では、そのテーマは、人間の心に潜む“怨”への追求と発展していくのである。

さて、「デビルマン」がオリジナル・ビデオ・アニメとして再度、アニメ化されることが決定した。製作は講談社・キングレコードで、アニメ製作はオープロダクション。オープロには「キャプテンハーロック」や「銀河鉄道999」で知られる小松原一男氏がおり、作画監督・キャラクターデザインを務めるという。小松原氏はテレビ版「デビルマン」にもかかわっている。尚、発売は来年の春を予定しているそうだ。

かつてのテレビ版とは違って原作を忠実にアニメ化した内容となり、脚色は「キン肉マン」、「剛Q超児イッキマン」等の寺田憲史 (オリジナルビデオ作品は「バビ・ストック」がある) 氏が担当する。

不動明が、悪魔の体と人間の心をもったデビルマンに再び“変身”する日は近いようだ。



「デビルマン」の原作を読むのなら講談社発行のＫＣスペシャル(全3巻、各580円) が最適。「少年マガジン」連載分がこの3冊で、すべて読めてしまう。

◀デビルマンほか永井豪ワールドを立体として追求する圓句昭浩氏の (永井作品としての) 処女作がこの1／6スケール、飛翔ポーズのデビルマンだった。同スケールの妖鳥シレーヌと対をなすように造型されている。プラキャスト製ガレージキットとして販売 (価格13,000円) されたが、現在は品切れである。圓句氏のデビルマン関連の作品は1／12スケールで、デビルマン、シレーヌ＆カイム、ゼノン、ジンメン、レイコック、ザンニン等がある。

☎ボークス　075 (955) 6869

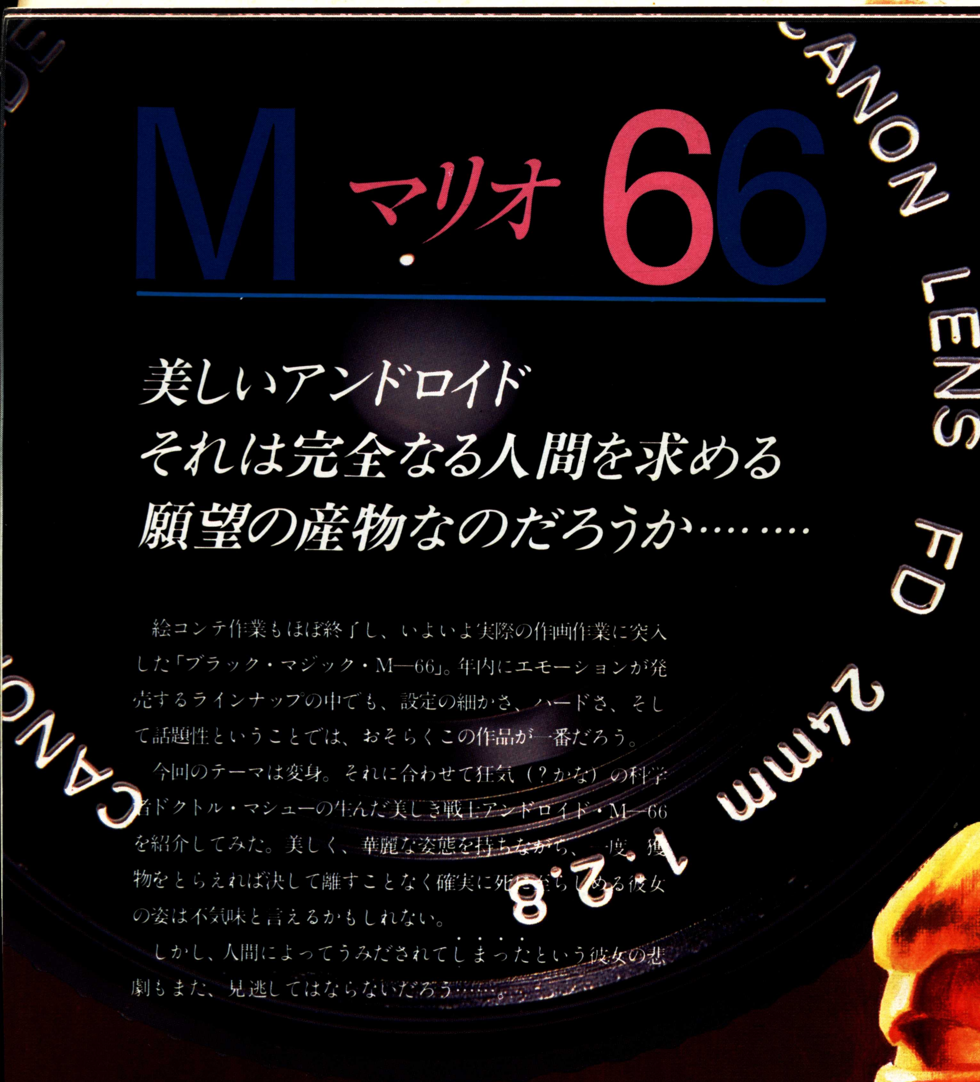
M マリオ 66

美しいアンドロイド
それは完全なる人間を求める
願望の産物なのだろうか……

絵コンテ作業もほぼ終了し、いよいよ実際の作画作業に突入した「ブラック・マジック・M—66」。年内にエモーションが発売するラインナップの中でも、設定の細かさ、ハードさ、そして話題性ということでは、おそらくこの作品が一番だろう。

今回のテーマは変身。それに合わせて狂気（？かな）の科学者ドクトル・マシューの生んだ美しき戦士アンドロイド・M—66を紹介してみた。美しく、華麗な姿態を持ちながら、一度、獲物をとらえれば決して離すことなく確実に死に至らしめる彼女の姿は不気味と言えるかもしれない。

しかし、人間によってうみだされてしまったという彼女の悲劇もまた、見逃してはならないだろう……。









■ドクトル・マシュー

M66の作った科学者で、A・S（アップル・シード）でもブリアレオスの手術を行なった医師として登場。原作者士郎正宗氏、もっともお気入りのキャラクターとか。



1/12 SCALE FIGEUR
製作・阿部卓也

ILLUSTRATION
開田 裕治





魔法のスター マジカル・エミ

パラリン・リリカル・パラッ・マジカル！



〝魔法のスター　マジカルエミ〟は、長年東映動画が製作しつづけてきた『魔女っ子』シリーズを引き継いだ形で、スタジオぴえろが製作した『魔法』ものの第三弾である。当然その第一作は、今や最近の少女アニメを代表する作品となり、女の子よりもむしろ男性試聴者の評価を多くうけた「クリィミーマミ」だったわけで、以後このシリーズでは、幼い少女から妙齢の美少女に変身する、という設定を巧みにいかしながら、ファンの心をつかんできた。また、必ず、普通の女の子が魔法をうけとる——という設定をつらぬくことで、魔法をもらった嬉しさ、とまどいを物語に織り込むことが出来、時としてそれは素晴らしい感動のドラマを作りだすことさえあった。

さて、この〝マジカルエミ〟はそんな状況で生まれた作品、とは言え当初前作〝ペルシャ〟の不調や〝マジシャン〟という地味なアイドルを選んだことで、ファンからのリアクションは今一つだった。ところがところが、それが後半から状況は一変、最終回の感動篇放送後ファンは急増し、たちまちの内にビデオ化までが決定してしまった。いったいこれはどういうことなのだろう？

一つには、マジカルエミ・舞、その両方が安定した作画と、声優の魅力でとてもかわいらしく描き出されており、しかも舞の心がとても素直に描き出されているため感情移入がしやすかった——ということもあるのではないだろうか。

今回エモーションより発売されるオリジナルビデオは、当初全篇オリジナルを予定していたが、最初に第一話、最終回の抜粋をつけることで初めての視聴者にも分かりやすい構成となった。総監督の安濃高志氏が脚本から絵コンテまでを手がけ、作画もキャラクターデザインの岸義之氏が担当するなど、ファンならずとも一度は見ておきたい作品に仕上がるのではないだろうか。



K・ピエロ氏のマジカル・エミは、1／12香月舞（P.18の写真は初期の物。現在はスカート部が作り直されました）が2000円。1／12エミが2000円。マスコットタイプが1000円でフカヤから販売されています。

フカヤ　☎093(662)1239

エミは闇の中の光だった………—K・ピエロ

普通、造りたいなァ～と思って製作に入るまで半年、1年がザラな私がマジカル・エミのO.Pを見ただけでファンになり、放送されたその日の内に製作開始という自分でも信じられない行為は、モデラーの私とメディアファンの私が意見一致した結果だと言えます。

その日、1985年6月7日が来るまでモデラーの私は、1/20で一応の2Dフィギュアに対する考え方、技術が出来、それが他のスケールキャラクターに通用するだろうか？　又試すにあたってモチーフに合ったキャラの条件として、ショートヘアーで背中が見え現実世界においてもおかしくないセンスの良い衣装で探していたのです。エミはその条件にドンピシャだったのです。一方、メディアファンの私は前作のマミ、ペルシャは大好きだし作品としても高い評価はしているのですが、どうしても好きになれない所や、追いて行けない話が有り今一歩、完全にのめり込めないでいたのですが、エミはO.Pを見ただけで、それらが無いんじゃなかろうか、もしかしたらスタジオぴえろの魔法物の集大成になるのじゃないかと感じたのです。その事は、放送も終わり現実となったのは皆さん御存じの通りです。

エミを観ていて、一番好感を持ったのがフィルムの中で渦巻くスタッフの作品に対する愛情と情熱です。これにはまったく感心し後番組で背後霊として見え隠れするのを見るとつい笑ってしまいます。別の見方となりますが、商品を売る為の作品が多い中、それを無視した本来あるべきの作品製作方針、不用とあればエミの登場シーンをバッサリ削る姿勢がまた大好きです。(後番組の入浴シーンは必要だろうか？またデザイナーも似ている様に思える。)以上の理由で、私が3D化しないはずがない。いや造らないハズが無い！ペースは落ちても〝エミシリーズ〟はここ当分続きそうです。

Magical Emi





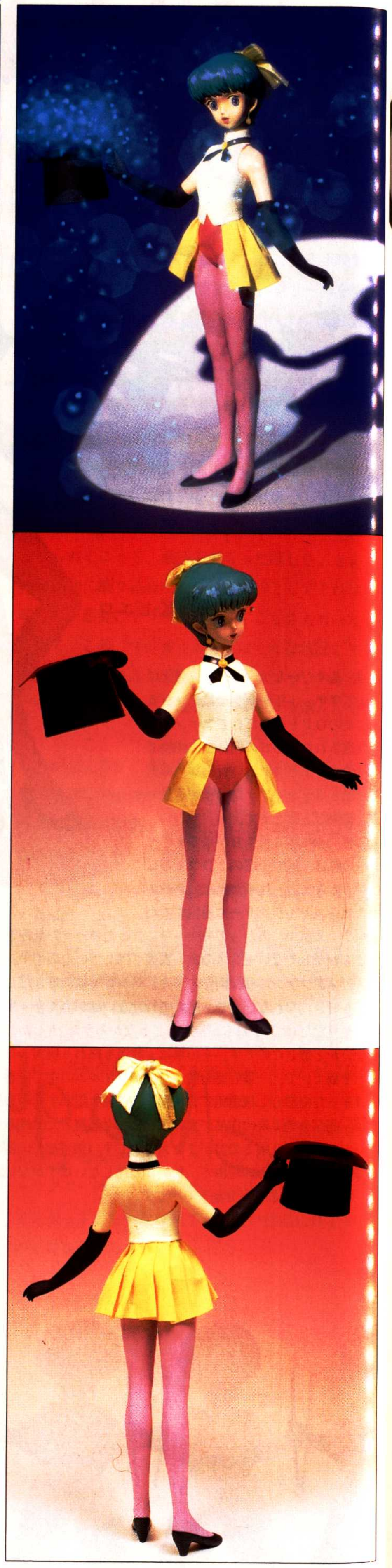
Magical Emi コレクション



1/6 SCALE
by：ボーメ



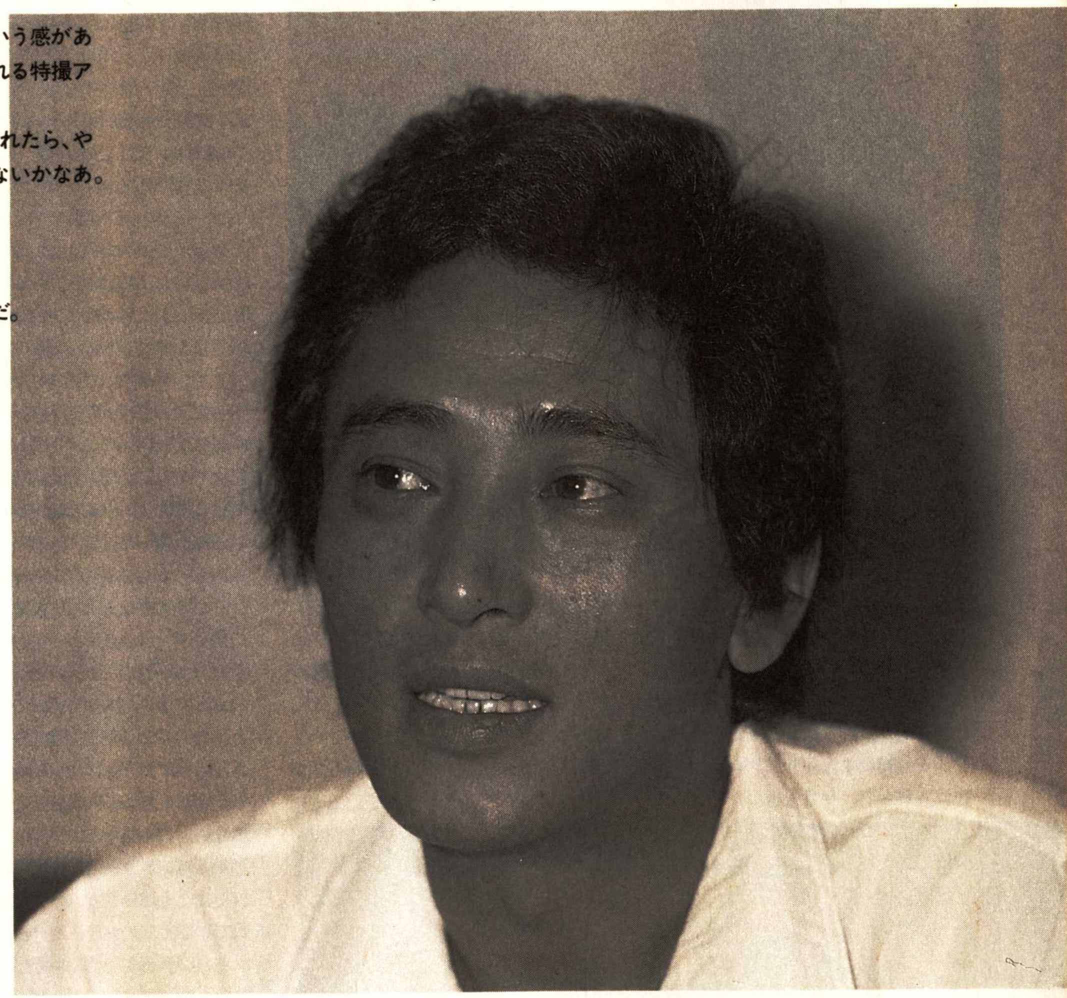
1/12 SCALE
by：三星 政広



1/6 SCALE
by：石井 和夫

TALK

特集・変身
変身といえば、なんていったって、この人（ヒト）
宮内（みやうち） 洋（ひろし） インタビュー



さて《変身》と言えばやっぱりその元祖という感があるのは「仮面ライダー」、そしてそれに代表される特撮アクションヒーローたちだろう。

そしてその中から一人を選んでみろ、と言われたら、やっぱり《ミスター変身》はこの人になるんじゃないかなあ。

『ズバッと参上、ズバッと解決！』

そうさすらいのヒーローこと、宮内洋さんだ。

バンダイさんにはお世話になったなあ

Bクラブ（以下BC）　これはバンダイで発行しています。《Bクラブ》という雑誌でして、今日はその中で変身ヒーローの代表として宮内さんにお話しを聞きたい、とうかがったんですが。

宮内洋（以下宮内）　いやぁ、最初驚いたんですよ。バンダイって聞いて。『え？バンダイて玩具の会社だろ、僕の出ていた番組のスポンサーさんだろ？何かの間違いじゃないの？』(笑) しかし本当に東映のアクション物の時代で僕が主演させていただいたものはどれもバンダイさんにお世話になったものばかりですからね。

BC　はぁ。

宮内　だけどわざわざインタビューなんかしなくても、僕のことなんてバンダイさんのほうがよく知っているんじゃないんですか。ずっとスポンサーやっていただいていたんだから (笑)。

BC　(笑) いえ、そうおっしゃらずに、まずはプロフィールからお願いしたいんですが。

宮内　ええ〜と、東映の第12期ニューフェイスに入りまして、それからずっと役者を続けて今日に至っております。東映ニューフェイス契約、並びに新人契約2年と3年、つまり5年ですが結果的には計7年御勤めしまして、それから師匠である丹波哲郎氏につきました。

元々役者になったキッカケは、中学卒業と同時に役者になりたい、と丹波邸の門をたたいたことからでして。その時『とにかく学校だけは出ろ』と言われて高校をでました。『高校出ました』と言ったら、『役者になるのなんか少々遅くてもいいから大学出ろ』と。『つきましては、大学には日大の芸術学部・早稲田の演劇等がありますが』と言いますと『そういうカラーがついてはいかん！』と。役者で食えなくなったら、別の道に行けばいいんだから、そればっかり学んでつぶしがきかなくなってはいかん。まともなところへ行け、と言われましてまともかどうかはわかりませんが (笑)、日本大学　商学部　経営学科を卒業しました。

と同時に就職はせずにすぐに東映のニューフェイスに入っちゃいました。で7年の後、師匠の元に戻る形で丹波プロに所属しましてもう……年ですね、アハハ。

餓鬼の頃からともかく飛んだり跳ねたりするのが好きで、そういうことも含めて大学時代は空手、中学から高校にかけては柔道、剣道。総て学生時代はそういう〝武道〟をやっていました。空手3段、柔道初段、剣道3……級ですけどね。いつか段はとろうと思っています。

で東映に入りまして、デビュー作品が『キーハンター』という番組で。ま、さほどアクションが出来るというわけではないけれども、そういう武道をやっていたという経験のために、何故かレッテルがアクション俳優と、つけられまして。そう、つけたんじゃなくてつけられまして。

『キーハンター』を2年半やりまして、その終了と同時に『仮面ライダーV3』の主役をいただきました。それからはもう子供番組専門ですね (笑)。ご存じのように「V3」の後、「ゴレンジャー」「ジャッカー」「ズバット」と立て続けに2年以上やりまして。

その時に、バンダイさんにはもうと



ことんお世話になったんです(笑)。

まあその辺で子供番組はいいだろう、というわけで「必殺シリーズ」の『助け人走る』をやってみたり、『暴れん坊将軍』をやってみたり、そして「Gメン」……結局なんだかアクションから抜けられない。今日も何だかアクションが出来るんではないか、アクション俳優ではないか、思われている宮内洋、プロフィールです。以上。(と一気にしゃべりおわった)

BC ど、どうもありがとうございました。そのニューフェイスとして東映に入られたということですが、入ってすぐに「キーハンター」を?

宮内 いえ、半年間の研修期間がありましてね。一応現場に慣れるまでということで。そこで配属は東京なんですが、京都の撮影所で『ああ、忠臣蔵』という時代劇(『大奥』の後番組)で、カメラの前に立つにはどうしたらいいか、という基礎を習うために一年いました。何か習っていたんだか、遊んでいたのか分からないという感じで。でとにかく撮影というのがこういうものだな、と感じて帰ってきてすぐ「キーハンター」です。その後ラッキーなことにずっとレギュラーがきれずに進みまして、あ、今は切れました(笑)。

BC 今日もここにたくさんの宮内さんへのファンレターが届いていますが、やはりこういうファンは「V3」などの作品のファンが多いんですか?

宮内 そうですね。やはり変身番組のファンの方がずっとファンでいてくださるようです。もう結婚して、子供が生まれて、子供と一緒に応援しています。というファンレターも多いんです。だから僕のファンになってくださった方は、歌手につくミーハーのように次から次にその対象を乗り換えるのではなくて、非常にずっと長くファンをやってくれています。ええ、5月に大阪の梅田コマ劇場で舞台をやったんですが、楽屋に来るファンの人数、楽屋見舞いは僕が一番多かったでしょうね(笑)。『どうもしばらく!』と来てくれる人もいるんです。やはりそういう方「キーハンター」当時からのファンの方だったりしますね。僕はそういう時に「風見志郎だ」と言われても一向苦にならないですね。その楽屋でも「写真撮らせてください」と言われた時、チョンマゲつけてかみしもしけて変身ポーズをやってしまいましたかね。根はぬけきれないのか、嫌いじゃないんです。

BC よく昔出ていた子供番組の話をされるのを嫌う方もいらっしゃいますね。そういう中で宮内さんはそういう昔の話をとても楽しく語っていただけるので助かるんです。

宮内 そういう方がいる、ていうのは聞いています。だけど僕はそれに関しての取材が毎週でもいいですよ(笑)。過去は過去として大事にしたいですからね。

ライダーV3 その名はV3!

BC ではそろそろその「仮面ライダーV3」の頃のお話を聞かせていただけますか?

宮内 当時『キーハンター』に出ながら、東映の本編(劇場)の『スケバン』物の映画に出ていまして、その役にあわせて髪の毛を短くしていたんです。ちょっとチンピラ役でして。ですから『仮面ライダーV3』の1クール13本というのは、僕は総てかつらです。だから困ったことがいくつかありました。例えば単車で「おやじさ～ん」と走ってきて、普通なら次にポッとヘルメットをとるんですが、とったらかつらも一緒にとれちゃうんで(笑)、敢えてそれをやらない、というので苦労しました。また1クールの間は水中アクションは極力避けるようにしました。

あと、これは苦労という程のエピソードではありませんが『仮面ライダー』に限らず、子供番組に出演することに心がけていたことがあります。というのは、ロケーション現場などに、子供さんたちが集まってくるためで、お子さんの前では『たばこは吸わない』『立ち小便はしない』『横断歩道を渡る』、こういったことは必ず守っていました。だからロケバスの中で、しゃがんで一口たばこを吸って出てくる(笑)とかね。

それに画面の中で飲み物、食い物を口にしない。これは彼がサイボーグという設定だったので、意識してそうしたんです。だから脚本の方でもそういうシーンは無いようにお願いしましたし、もしあっても極力カットしていただくようにしました。

BC そこまで徹底したイメージ作りを…。ところででは「V3」の仕事に入られる前に、何か役作りのようなことはされたんですか?

宮内 役をいただくまで「仮面ライダー」という番組の存在は知らなかったんです。そこで当時はとにかく高価だったビデオデッキを購入しまして、放映されている「仮面ライダー」を総て録画しまして研究しました。彼らよりもっと凄いキャラクターを作らなければいけない、と考えたからです。だから火薬は大量に使い、単車の上に立ち上がり両手放して変身ポーズをとる、ということを平気でやりましたし、完全にノースタントで危険なシーンもこなしました。バイクはそれまで乗ったことが無かったんですが、撮影まえの特訓でマスターしまして、最後の方ではわざとカーブで単車をバンクさせながら、変身ポーズをとったりもしましたね。歴代のライダーでナナハンに乗っていたのは多分僕だけですし。もちろん山道ではハスラー(250)を使いましたが。実際ナナハンくらいの重さが無いと安定した両手放しの変身は出来ないですよ。ゴレンジャーのサイドカーでは苦労して、あのままでは鋭いカーブがきれないんです。だから横の車両を持ち上げて2輪にしてしまってカーブしたりもしました。

後の時代劇では普通に登場するのはつまらないから、よく屋根の上からポーンと飛び降りました。何とかと煙では無いですが、高いところが好きで(笑)

まあ大怪我というのは無かったんですが、小さい傷は堪えませんでしたね。とにかくわざとのように危険なシーンをやりましたから。そういうシーンを撮りながら思うのは『子供達には絶対にまねしてほしくないな』と思うのと同時に、『ヒーローは不滅である』ということを訴えたいということです。だからより迫力のある、真実のシーンを見せたかった。お子さんは嘘のものは見抜きますからね。

しかしよく生きてましたね(笑)、ロープウェイの上でのアクションとか。また芝居が多いときにはV3のシーンでも自分でマスクをかぶって演じたりもしました。シナリオでV3のシーンになっているのに、風見のシーンに変えてもらったり(笑)。それは風見が怪人に徹底的にやられ、お茶の間の子供が「早く変身して！」と望んだ瞬間に変身したかったものですから。これは僕が子供時代に熱狂した『鞍馬天狗』の登場タイミングと同じなんですよ。

とうとう、おやじ役になってしまったよ

BC それ以後の作品では、まず「ゴレンジャー」の新命明が印象的ですが。

宮内 5人いるから「ゴレンジャー」という(笑)。殺陣師高橋一俊に言わせると、あの5人がズラッと並ぶポーズは"白浪五人男"でね。あれは当初アカレンジャーで、と話が来ていたんですが、ちょうど「必殺」「刑事くん」TBSのスタジオドラマ、そしてこれ、と4本仕事がレギュラーになっていまして、どうしてもシン(主役)が出来ない。そして少し脇役をやるのでも普通の引き立て役、添え物ならいやだ、と言いましてだからアカレンジャーとアオレンジャは同格である、という設定はそこから生まれたんです。最初の登場からキザでね。あの頃からテンガロンハットにギターのイメージがありますね(笑)。

BC その後「ズバット」では、非常に板についた、キザなアクションをたっぷりと見せていただきましたが?

宮内 あれは当時よく出掛けていたハワイで、ショーの会場に来ている子供達がサイン会などで照れた感じで、肩をすくめる"n～h"というポーズをするんです。それが印象に残っていて、早川健の独特なポーズに変わったんです。だから僕は根がキザなわけじゃないんですよ、全然(笑)。何故か宮内洋はキザな役者だ、なんて思われていますが。それと「ズバット」では、変身前のアクションをまねさせたかったんです。例えばV3のまねをする子供はいても、風見志朗のまね、というのは無いんです。だけど「ズバット」の、早川健が「チッチ」(舌を鳴らして指をふる)とやって、こう(テンガロンハットをクイッとあげる)するポーズというのは、ズバット本人よりも浸透しました(笑)からね。

BC ただああいうキザな作品というのはもう一度見てみたい気もするんですが。

宮内 そうですね。あれで変身しないやつをやってみたいですね。あ、変身しないとバンダイさんがスポンサーになってもらえないからなぁ(笑)。だけど『ズバット』もかなり変身後はかなり印象が薄かったですからね。正直、ズバットが(スポンサーの売り上げ不振で)打ち切られた時は、こっちはスポンサーのCMだけをさせられていたみたいで悔しい感じもありましたね。それにしても『ズバット』は色々な用心棒との腕比べがあって、あの特技を色々と練習しなければならないのが、苦労であり、また楽しい経験でもありましたね。刀を操れるようにもなったし、けんだまも出来るようになり…。しったかぶってやるのはいやなものですから。

だからそういう特技を、数多く知っている役者、としては僕も早川健と同じく『日本では一番』だと思います。

BC 『ズバット』はまた女性との絡みも多かったんですが。

宮内 ええ、ですから単純な立ち回りだけでは無く、いわゆる"お芝居"も多かったですね。だからファンの年齢層もやはりそれにあわせて高く女子中学生がズバットの時は多くファンにいたようです。特に『私に向かって投げキッスをしてくれるオープニングが好き』という声がありましたよ(笑)。

BC ところで『ズバット』というと、脚本は『特捜』で知られる長坂秀佳さん、また監督では田中秀夫さんが印象的なんですが、先日その田中監督の演出による「スケバン刑事II」に出演されたとお聞きしたんですが。

宮内 ええ。ですから「スケバン刑事」では僕は何故か殺される役なんですが、監督に冗談で、「じゃあ、ここで口笛吹いて、俺が代わりにやっちゃおうか！」なんて言って遊んでましたね。監督も「そうだねぇ、宮内っちゃんがやられるなんて、変だねぇ」(笑)。まあ、それはお芝居だからしょうがない。だから現場はとても楽しかったんです。

だけどねぇ。何故かおとっつぁん役なんですよ。『え?』とおもったんですが、回想部分で、彼女が5歳の時の父親と聞いて納得しました。いくらなんでも高校生の父親ってのは…。

ただあの作品に関しては変に役作りなどしない方がいいと考えまして、特に事前に作品を見たりはしませんでした、というのはレギュラー番組に途中から参加するわけですから、白紙の状態の宮内が演じた方が良いだろうと考えたんです。都合、6本程出演しましたが。

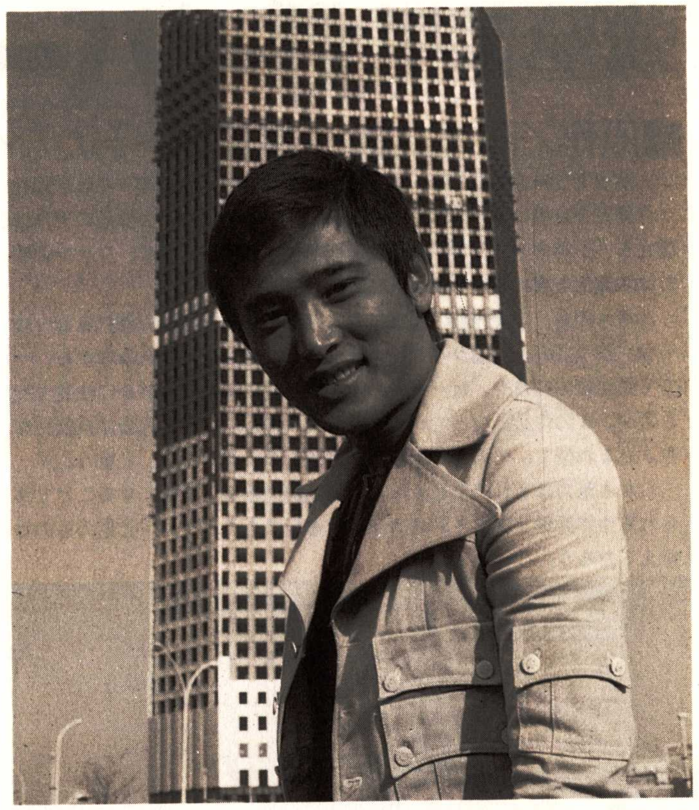
先日蟹江さんと1時間番組でご一緒して、1日おいてあれの撮影で顔をあわせたんですが、以前の『キーハンター』や『Gメン』でもよくご一緒していましたし、面識はあってやりやすかったですね。だけど相手役がどなただから芝居が変わる、なんてことはないですよ。

ただ撮影に入った途端に最終回だということで、少々残念でしたけど。

BC 「スケバン」の殺陣師は「V3」では怪人をやっていらした岡田勝さんを筆頭として大野剣友会でしたね。

宮内 そうなんです。みんな一緒にやっていた連中ですからね。だから殺陣をつけている時も「おかしいよそんなの、俺がここでケリ入れるよ」「ダメダメ、宮内さん博士なんだから」(笑)、博士がケリいれちゃあね。

そういえば、先程話した大阪の舞台の殺陣は、「ライダー」の殺陣師だった高橋氏なんですよ。だから「待て待て待て～」なんて舞台に出てきたときも『あれ、俺はここで変身しなければいけないのかな?』なんて思ったりしてね(笑)。



▲「仮面ライダーV3」クランクイン前の撮影会での宮内洋氏。インタビュー文中にもあるように、それまでの出演作品のために短い髪であったため、撮影ではかつらをつけていたという。

BC 成る程。ところで最近は時代劇等でご活躍なんですが、ヒーロー物を再び演じてほしい、というファンの声も強いと思うのですが。

宮内 そうですね。やっぱり僕は変身物ってのが好きですからね。やっぱり不滅のヒーローというのは演じていて気持ちがいいし。今までも4人の主役ヒーローを演じましたが、それらはどれも芝居としては変えてきたつもりなんです。キザな奴もいれば、一本気の奴もいる、という風に。

ですからもし次に新しいヒーローをやることになって、ヒーロー像を作る時、あと引き出しは2つくらいしかなさそうなんですけれどね。だけどまあ、色々と考えてはいますよ。

BC 楽しみにしています、今日はどうもありがとうございました。



※「快傑ズバット」のスポンサーは、バンダイではない。

エモーション・ビデオ作品

強殖装甲ガイバー・キャラクター設定集

■原作／高屋良樹　■監督／わたなべひろし

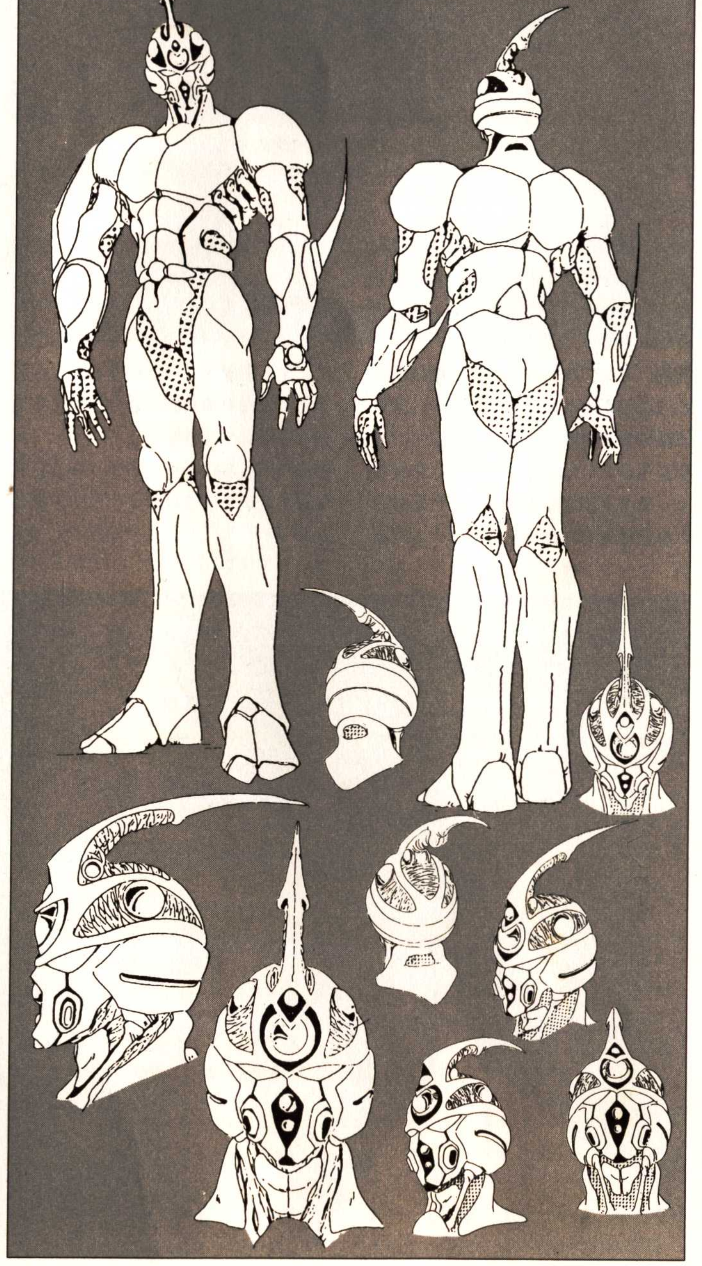
ネットワークのおくる、エモーションレーベル新企画、それが現在11月発売を目標に製作中の、「強殖装甲ガイバー」だ。この作品の原作は、現在も「少年キャプテン」に絶賛連載中の人気作品であり、ファンの間では映像化を求める声も多かった。

と言うのも、この作品の根底にあるのはヒューマニズム溢れるヒーロー物。かつての「仮面ライダー」等にあった魅力を織り込みながら、一方で敵組織の存在や、ヒーローの設定を時代に即してリアルに仕立てたものが、この作品となっている、と言えるのだ。また主人公は典型的な巻き込まれ型で、そのため若年層の共感も多く得ている、と言う。

しかも魅力はそれにとどまらず、人間の肉体を《調整》することで作られる生体兵器ゾアノイドのデザインセンスも３Ｄファン必見のものと言えるだろう。

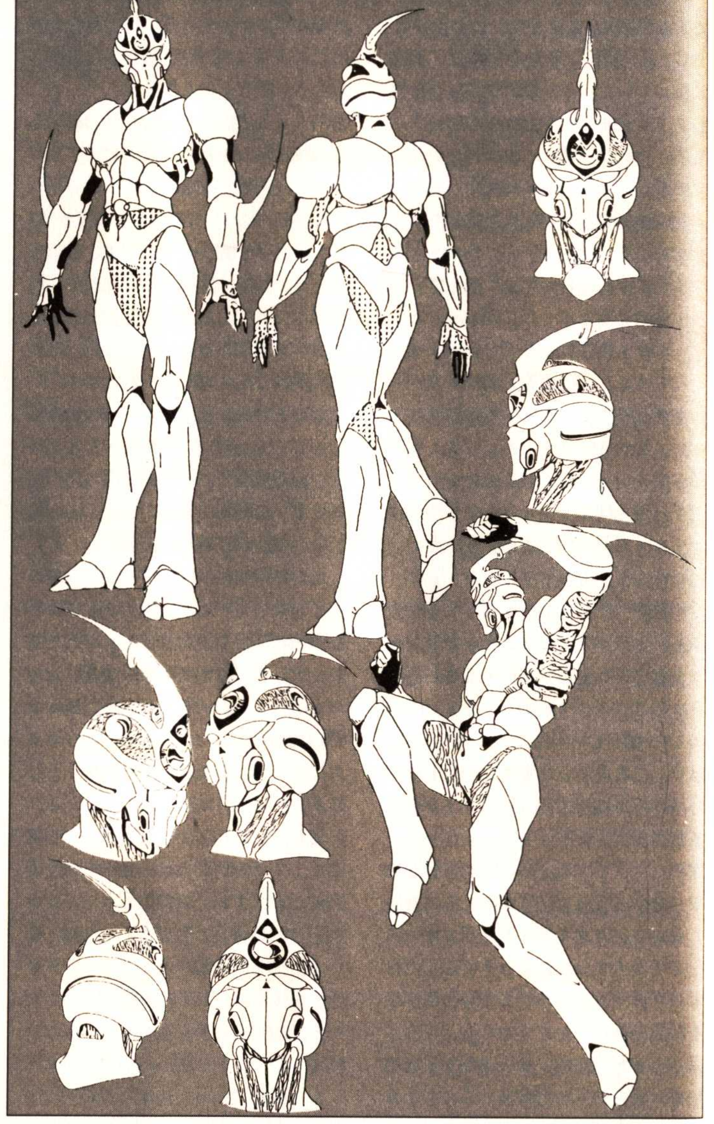
ガイバー1

主人公、深町晶が《殖装》した姿、ガイバーⅠ。晶が戦闘能力に欠ける為パワーは落ちるが、晶の純粋な心がそれを補っている。



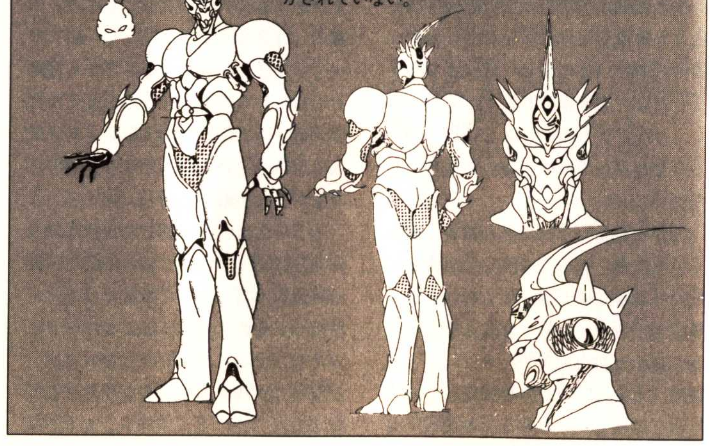
ガイバー2

《クロノス》の本部から日本支部に派遣された監察官バルが、誤って殖装してしまった姿。ガイバーⅠを仲間に引き入れようと戦うが…



ガイバー3

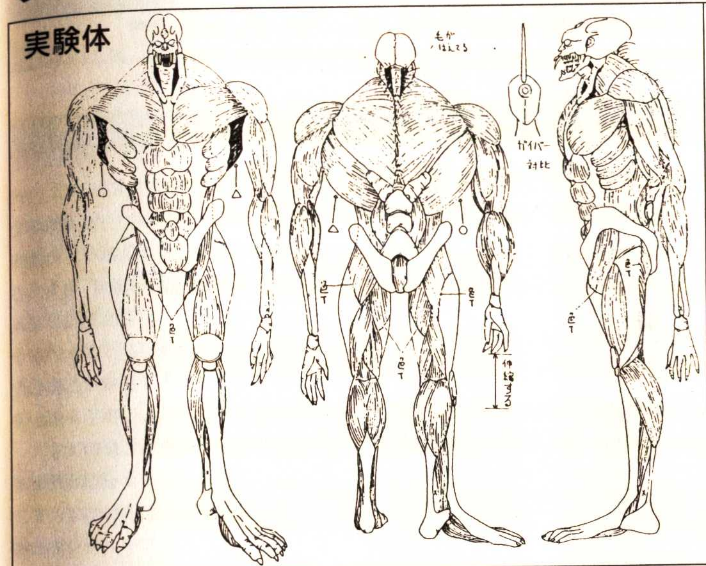
謎の人物ゼウス、が殖装した姿。その能力は未知数であり、また目的も判然とはしない。原作でも正体は明かされていない。



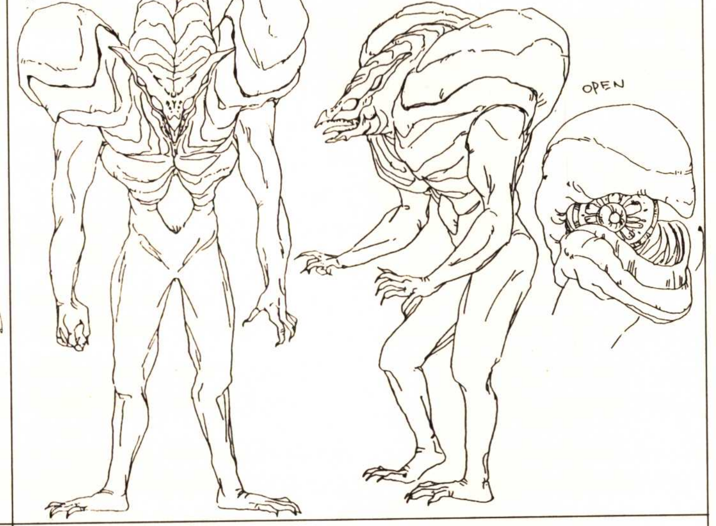
ゾアノイド

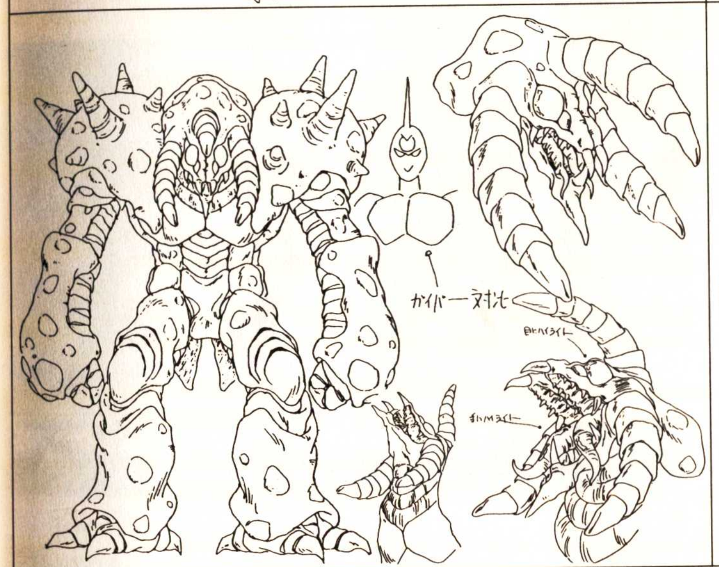
人類支配をたくらむ組織、クロノスが人体を《調整》して作り出す怪物達。しかしクロノスの日本支部長によれば、人類は元々このゾアノイドとなるために生み出された種なのだ、と言う。果たしてその真相は？

実験体

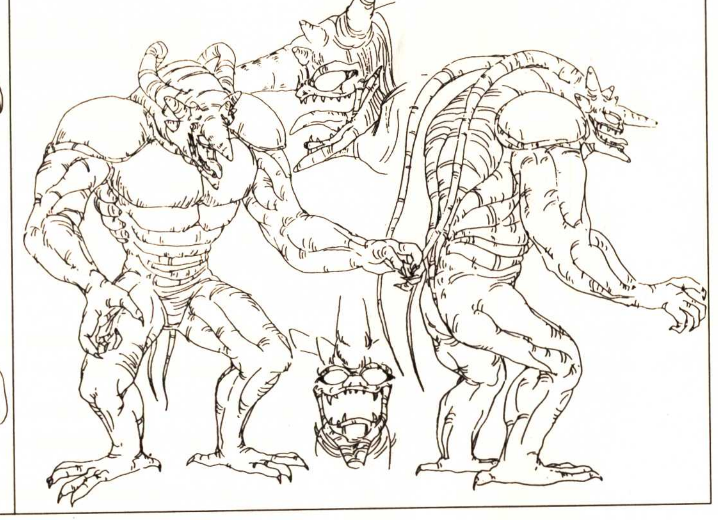


ヴァモア





グレゴール



アニメでのリアリティの限界……やはり実写で見たい！

「ガイバー」のアニメ化スタッフをここで紹介しよう。まず監督と一部キャラクターデザインを手掛けるのは、スタジオライブ所属で、「ミンキーモモ」(作画監督)「アリオン」（原画）等で絶大な人気を誇っている渡辺浩。彼はこの作品が初監督ということもあり、非常に意欲的だ。またキャラクターデザインを担当するのは松下浩美といんどり小屋の面々。いんどり小屋というのはスタジオライブの若手が共同でキャラクターデザインをする際のペンネームであり、既に「ダンクーガ」「ラブ・ポジション」「ルーツ・サーチ」等でその名は使われている。

そのスタジオライブを率いるのが、「モモ」「スランプ」「バイファム」のキャラクターデザインや、「吸血鬼ハンターD」「北斗の拳」（映画版）の監督を務めた芦田豊雄。今回芦田氏はペンネームで脚本に参加するようだ。既にこのメンバーは、同じく怪物とヒーローが活躍する「D」を手掛けた実績もあり、まずは安心出来る布陣と言えるだろう。

ここで簡単に原作から粗筋を紹介しよう。

かつて地球に降り立った「降臨者」は、規格外品と呼ばれる《ガイバーユニット》を地上に残した。そのユニットの中には、未解明な生物が封じ込められており、それが人体を覆い合体することで、人類はその生物を《殖装》し、無敵の肉体を持つことが出来た。しかし一歩扱いを間違えると、殖装者はその生物に食べられてしまう、という危険な代物でもあった。
秘密結社クロノスは３つのガイバーユニットと、ゾアノイド調整のノウハウを入手、人類支配の野望に動き出した。しかし調整に失敗した実験体がガイバーユニットを持ち出したため、ユニットの一つは平凡な高校生、深町晶が入手し殖装してしまう。

この時から晶（ガイバーⅠ）とクロノスの戦いが開始された！

アニメ版はこの基本設定にもとずき、勧善懲悪色の強い、ヒーロー物の復権を目指した作品となるようで、ヒーローファンにはたまらない作品となるだろう。

しかし一方で、せっかく特殊メイクなどが進歩した現代ならば、この恰好の素材、実写特撮物として製作して欲しかった、という欲目も出ますが（立体物にした時こそ映えるデザインじゃないか!?）しかし今は黙って完成を待つことにしよう！

ネットワークの新しいレーベル《C－Ｍｏｏｎ》から発売された「コール・ミー・トゥナイト」がなかなか好評、製作会社のＡＩＣではこの程、「コール…」を第Ⅰ作とする《ピンクノイズシリーズ》のパート２・３の内容を公開した。

パート２は「ヒカルオン」（仮題）。スタジオナンバーⅠ所属で、独特のキャラデフォルメと特撮マニアで知られる越智一裕が監督するコンバットスーツヒーロー（ヒロイン）物だ。

パート３は「魔龍戦紀」（仮題）。スタジオぱっくのわたなべぢゅんいち(本誌連載）恩田尚之、大上浩明が企画した、おどろおどろしい美少女怪物物、ぱっくの新境地が見れる作品になりそうだ。

どちらも年内完成を予定しているということだから、楽しみにしてくれ。

特集・変身 FIGUER MODELAR ひとりごと

田熊勝夫 KATSUO TAGUMA

これで5体目のライダー造型です！

今回のアマゾンライダーは、海洋堂のガレージ・キットの原型として製作したもので、Bクラブ用の作例というわけではありません。キットはノーマルに組むと下の写真のようになるのですが、カラーページに載っているものはこのガレージキットをベースに「時空戦士スピルバン」のモンスター・デザイナーである雨宮慶太氏によって、アレンジ、着色されたものです。

私の作った仮面ライダーは、これで1／8・1号、1／15・1号、2号と続き、先に完成したV3を含めて5体目となりました。これからもライダーのみならず、ヒーロー造形に力を入れていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

さて、海洋堂のG・Kとして、このアマゾンは3番目になります。最初は1／15で二村要さんが作ったもの、次も同じ、二村要さんの原型で1／8サイズのものがありました。また、マアゾンライダー・フリークの外川祐さんが1／6スケールの関節可動フィギュアで製作されたもの（『宇宙船』VOL.29）は秀一でした。可動フィギュアなのでボディラインは比較することはできません、頭部の面取りは、ほぼ完全で学ぶべき所が多いものです。

アマゾンライダーのコスチュームについて少々説明しておきましょう。「仮面ライダーアマゾン」は全24話とシリーズ中、いちばん短い作品です。その中で大別すると前半、後半のコスチュームには大きな違いがあります。前半のものは、胸が黄色っぽくて周囲にグラデーションがあり、マスクや体の模様が細かいのですが、中盤から出てくるものは、胸がベタ赤で体の模様も大ざっぱなものになってしまいます。演技の方も大野剣友会の中屋敷鉄也氏が新堀和男氏（戦隊シリーズで赤のヒーローを専門にやっている人）にかわっているそうです。キットはどちらかといえば初期タイプをモデルにしているのですが、後期タイプに塗装してみるのも楽しいでしょう。

最後にマスクについてですが、アマゾンのマスクは一体で、顎がビス止めで可動式になっているそうです。マスクの中に電池が入っていて、アップ用のものは目が点灯します。スチール写真で目が黄色ものを見かけますが、これはフクロウ獣人によって視力を奪われたアマゾンライダーですから、間違っても黄色く塗らないようにね…。



速水仁司 HITOSHI HAYAMI

ショウは戦いなれていないポーズで…

「強殖装甲ガイバー」は『少年キャプテン』連載時から注目していたのですが、これをビデオアニメ化してしまうな て、さすがバンダイさんですねえ。出来たらテレビシリーズにしてくださいよ。

さて、今回資料にしたのはP.22にあるアニメ用の設定をモデル化したものです。ポーズは、ガイバーIのショウは戦い慣れていないので、ちょっとあせり気味で腰を落としてみました。ガイバーIIは女性っぽいラインを強調しましたが動きとしてはいちばん派手です。ガイバーIII、こいつは気どった性格で自信に満ちあふれています。ちょっとチェンジマンのブーバみたいにしてみました。3体とも手を広げてつかみかからんばかりのポーズを基本としました。どちらかの手をのばして相手を威かくするという狙いで統一したのです。

塗装はアニメ用のカラー設定がガイバーIしかわからなかったので、I、II、III、いずれも私のイメージカラーでまとめてあります。



圓句昭浩 AKIHIRO ENKU

製作中に鬼にとりつかれた!??

永井豪先生はSF作品第一作「鬼」を描いている時、原因不明の高熱に襲われたそうです。さらに「手天童子」の連載中にも、まさに〝鬼のたたり〟としか思えない不思議な現象に襲われ、除霊をうけることになったそうです。作者入魂の作品には魂が宿るのでしょうか？　実は永井先生ほどではありませんが、私にも〝デビルマンのたたり〟が訪れたのです…。

今回の変身特集で紹介していただいたソフトビニール用原形のデビルマンを作る前、私はデビルマンの頭を原寸大で造型していました。ところが、この作品にかかる度に原因不明の肩こりに襲われるのです。そこで、ソフトビニール原形を先に完成させてしまいました。その後、頭の方はなんとか完成したのですが、ボークスの社長いわく「これは永井先生にお願いして、厄除けしていただかないと…」ということになり、皆様の前にお見せできるのはその後でということになりました。

由紀コンペの由紀の方は、カラッとした気分で楽しい造型になったことはいうまでもありませんが……。



三星政広 MASAHIRO MITSUBOSHI

気に入るととことんのめり込んでしまう。

フィギュアを作る場合、その発端となる理由があるわけですが、今回はたまたまK.PIERO氏より、マジカルエミのアニメを紹介されたのがきっかけとなりました。

気に入ると、とことんのめり込んでしまう悪い性格の為、今回も1体にとどまらず4体ばかり削り出してしまいました。誌上にお目にかけますのは、その内のプロトタイプ1号の改良版です。

アニメの方では、日常的な事柄を中心に話しが進んで行き（余談だが、この方が私は好きなのだが）エミよりも舞の方がイメージとしてとらえやすくなってしまい、手元の資料のみでエミというキャラクターを3Dイメージするのは少々苦しい作業でした。4体も削ってしまったのには、そういう訳もあるのです。とはいっても一応タイトルを背負う主人公ですから最大限の努力で作らねば、貴重な資料を提供してくれたK.PIERO氏にも申し訳けがたちません！

さて今回のエミですが、前出の様にプロトタイプを大幅に改造して完成させました。1号はまだまだエミのイメージを固定できず、2号、3号と作りながらイメージを固定させて行きました。ポーズもいろいろ考えたあげく、一番らしい形という所で、マジシャン姿に落ちつきました。（2号・3号は冬・夏服）

本体はいつもの通りポリパテよりの削り出しを行い、エリやネクタイ、上着のすそやフリルの端などにプラペーパーを作っています。（はっきり言ってこれは便利です）頭のリボンは質感に問題が残るものの造形のしやすさから布をつかっています。塗料はいつも通りのラッカー系プラカラー。（注・本品はGKにはなっておりません。）



石井和夫 KAZUO ISHII

一年も前の作品を今さら……

実は私の作品の中には商品企画として製造され、そのまま、お蔵入りした物が何点かあるのです。Bクラブ6号でチラッと見せた、鮎川まどかもその1つでもあります。まどかの造形は今年1月でした。そして、このまどかの造形から逆のぼること2ヶ月前の昨年の11月に今回のマジカル・エミは完成していたのでした。

ところで、なぜ今さらにこの様な古い作品を載せるのかって!?　それには3つほどわけがあります。1つは本来プリティフィギュア2に載せるはずだったのがダメになったため（Bクラブの月刊化が影響したものとみられますけど…）もったいないからということと、もう1つは今回、運良くマジカルエミの特集があったということ。そして最後、3つは私が忙しいからなのです。今やっているのが、一月やそこらじゃ出来ないんだよ。それにしても、半年以上も前の作品なのだけれど、なかなか物に感じる私は進歩がないのでしょうか。

この作品は1／6スケールでラドール粘土で出来ています。衣装は白の上着とスカートが着せ替え式になっておりまして、下のレオータードは粘土によるモールドになっています。（裸にはならんよ♡）例によって塗装はアニメックス。シルクハットは厚紙。ビニールテープで作りました。ビニールテープはシルクハットと衣装にも使っています。



ボーメ BOME

ああ、マジカルエミはいい……

さて、皆さんは「魔法のスター・マジカルエミ」をごらんになったことがあるでしょうか？魔女っ子ものなんて女の子向けなんて考えている人は古い古い。オリジナルものが少なくなる一方の最近のテレビアニメの中で、今いちばん心ときめかせてくれるものの代表だと思うのです。特にマジカルエミは個人的にいちばんのめりこんでしまった一編であります。中でも終了前の三部作の感動は、これまでのどんなアニメよりも深く強いものでした。36話で「魔法って何だろう？」という疑問を舞（イコール＝エミ）に抱かせ、37話で「努力すれば、どんなことだってできるんだ」と悟らせて、トポに魔法を返させる決心をさせる。そこまでの演出の素晴らしさには目を見張るものがあります。そして、生き生きと走る舞から始まる最終回に、わたしゃテレビの前で涙をハラハラこぼしてしまいましたよ。いやホンマ。（余談ですが、38話の始めのシーンは、あのレイズナーのオープニング作画をやった毛利氏によるものらしい。舞がエイジ走りをやっているでしょ）

他にも1話、2話、舞と海辺の子供とのふれ合いを描いた8話。舞がひたすらかわいい9話、なぜか、みんなが知っている傑作16話「すてきパワフルドライバー」、地味なエミの中ではファンタジーしていて目立つ19話、年を感じたあなたならわかる24話「鈴の音よもう一度」（高木氏が作画したエミも舞もかわいいのだ）、26話「枯葉のシャワー」（菊地氏の舞もかわいい）まだまだいい話があって困ってしまう…。

ああ、マジカルエミはいい。ほんとうにいい。38話なんて涙が出るので2回しか見ていない。でも、やっぱり声をあててた小幡洋子ちゃんがいい。あの「いやデース」とか「だめで～す」とか「エヘヘ」とか、「アハハ」という声がいい…歌がいい。

さて、作例記事に移りましょうか。今回は1／6とアニメフィギュアにしてはかなり大型のものを作ってみました。材料は、ご存知、造型用紙粘土〝ファンド〟です。よく、フィギュア製作にはポリパテの方が早く硬化して便利だよと言われますけど、私はポリパテで製作したフィギュアのボディラインのもつ冷たさが嫌いなのです。8号で石井和夫氏の言われていた意見に賛成です。粘土が作り出すあたたかみや、生命感ある微妙なラインは、とてもポリパテでは表現できません。私はロボットみたいなフィギュアはいやですからね。ただ、何から何までファンドがいいというのではなくて、ポリパテの方が向いている部分にはポリパテを使います。要は適材適所ということでしょう。私の場合、頭、次にボディのラフをまず作ります。ここからがムチャクチャ作りたいポーズにするため、ノコギリでバラバラにしてから瞬間接着剤で再びつなぎます。四股も別に作っておいたのを接着、様子を見て再びノコでバラバラにし気に入ったポーズにして再接着…と何だかわからない製作法なのです。だから私の作品は瞬間接着剤と粘土のかたまりと化してしまうのです。

このエミも反省点がいっぱいありますので、出来れば再度、挑戦してみるつもりです。今回塗装は石井和夫氏にやっていただきました。



ガイバーマスク

by：品田　冬樹
FUYUKI SHINADA



今回製作した〝ガイバーマスク〟はあくまでも私個人の趣味として作ったものなのです。ですから、マスクのみで全身の着ぐるみにするつもりは、ありません。(まあ、やってくれといわれれば、プロですから作らなくてはならないのですが) 着ぐるみにする場合、このマスクだけで50cmはありますので、最底でも身長190cm近くある人に被ってもらわなくてはなりません。それに原作マンガから受ける印象では足がかなり長いので、実際の人間の足に下駄をはかせるような様式にしないと、あのようなプロポーションにはならないのです。そこまでやるとなると東映さんあたりでも、めったに、やらないことなので、今回は考えないことにしましょうね……。

このマスクの製作は原型を３つの段階に分けて作っています。それは、ポリ（F・R・P)、ラテックス、メッキパーツで、マスクの大部分はポリ、グニュグニュの部分がラテ、金属感のある所がメッキパーツ（ポリ製）というわけです。普通、ポリパーツの場合、後でラッカー系塗料で着色するのですが、今回はポリ自体にポリ専用のカラーを混ぜて磨き出すという手法で、地の色で決まるようにしたのです。またポリパテはつかっていません。特にメッキパーツの場合、ポリパテを使ってしまうとメッキがのらないのです。気泡やヒケが出ないようにポリを扱うのはちょっとした熟練が必要ですよ。ポリパーツとラテパーツの接合は、かつてのウルトラ怪獣を造型された高山良策さんがよく使われたテクニックで、ウルトラセブンでエレキングを操る美少女が変身するピット星人がこれによります。硬い所は硬い材質、やわらかい部分はやわらかい材質で表現してみたかったのです。「ガイバー」の原作者である高屋良樹さんの言によれば、硬質部分が骨、軟質部分が肉のようなものだということです。

ところで、このガイバーって何かに似ていると思いません……ダンバイン？なんていう人はちょっとずれているな。マイナーホラー映画のファンなら知る人ぞ知る「シンジェノア(日本未公開)」なのです。「禁断の惑星」のロビー・ザ・ロボットを復元したビル・マローン氏の製作した映画に登場する人工生命です。(造型もマローン氏) これはNASAが開発した生物兵器で、ひょんなことで街へ流出してパニックになるという内容です。デザイン的にはギーガーの影響が感じられます。高屋先生はこれを一歩進めた強化兵器と考え、〝着る〟生物兵器であるガイバーを創造したわけです。これが、この作品の新しい所で、対するゾアノイドの方は改造人間ですからね。

マスクは、後頭部の下が外れるようになっていて、首とつながった下マスクを最初にかぶり、マスク本体をつけた後に、後頭部のふたをしめます。

目には2.5Vの豆球が入れてありますので点灯可能。内装式ではなく、電源はコードを外へ逃して電池とつなげるようにしています。ギミックとしては、このほかに被っている人が息を吸うと左右の口の部分が動く仕掛けをつけてあります。



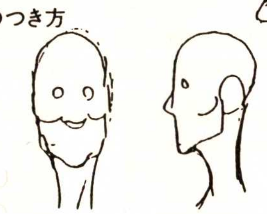
▲ガイバーの参考になったというシンジェノア。
(写真はビリケン商会のソフトビニールキット)





6〜6·2等身

首のつき方





◀（B・M）P.131
原作に登場するDr.マシューの初期タイプ。現在のキャラと比べて、せんさいな天才といった感じがあるが、性格は変わっていない。



▶（B・M）P.193
原作の巻末にあるメカリータ解説の案内役として登場したマシュー。初期に比べ、ますます得体の知れない風貌である。

Dr.マシューは、こんなキャラ!?

フィギュア製作／阿部卓也
(キャラクター解説/速水仁司)



「M（マリオ）66」に登場するキャラクターの中でも、ひときわユニークな人物としてDr.マシューの存在があげられるでしょう。彼は原作である「ブラック・マジック」や「アップルシード」にも登場する士郎作品共通のフェイバー（お気に入り）キャラでもあります。(白泉社の月刊コミコミの「ドミニオン」にも若き日のDr.マシューともいうべき人物が登場しますが、直接関係はないようです)

「B・M(ブラック・マジック)」に登場するDr.マシューはM66及びM77を設計した博士で、「A・S（アップル・シード)」ではブリアレオスの手術をした医者になっています。今回、オリジナルビデオアニメとなる「M66」では原作の「B・M」とほぼ同じ博士という設定で、サイバネティクスの権威であるようですが、物語の設定が人物・背景と共に「B・M」とは、がらりと違ったアニメの中で、唯一人そのまま登場している所からも士郎氏がいかにこのキャラクターが気に入っているか伺えます。

各作品を通して、職業や立場は違うものの、彼の性格や行動は一貫して共通した部分があります。何を考えているのだか、わからないマッド・サイエンティスト風の容姿に行動。しかし、ここいちばんの判断力は鋭く、知識も豊富で（その立場に応じた）技術力も相当な物の様です。しかも自分の哲学をきっちりと確立していて、まさしく〝なぞの人物〟的なキャラであります。加えて、彼のあやつる大阪弁が奇怪なキャラ性を増幅しています。関西以外の読者にはピンとこないかも知れませんが、彼の様にそれこそドがつくぐらいの大阪弁でしゃべられると、とても親しみを感じ、加えてこの性格ですから、よけいに「どこにでも出て来そうな得体の知れんおっさん」になるわけです。(彼は英語で話しているハズですから、英語の大阪弁というのを想像するとまた不気味であります)

「M66」では、ナラ・フェリスという孫娘が登場しますが、これがまた、彼に似ても似つかないほどかわいい……おそらく、彼の奥さんが、かなりの美形で、その子も相当な美形の人物と結婚しフェリスが生まれたと考えられます。「A・S」に登場した際、彼のそばにいる看護婦だけ異常に美形ですから、その相関関係は間違いなさそうです。男は顔ではないと言うもののうらやましい話であります。

ところで「M66」は設定から絵コンテまで全て士郎氏自身が行なっていますが原作となる「B・M」との直接的な関係はありません。(まして、地球が舞台とは限らないようです)

「M66」の内容は、45分でひとつの話として完結し、M66を徹底的に追いかけ、そのアクションを重視した娯楽性の高いストーリーになることを狙っているそうで、「A・S」は「B・M」の基本概念を、そして「M66」は「B・M」のエンターティメントな部分を発展させたストーリーだと言えるでしょう。ですから、この３つの作品には世界的なつながりがあるわけでは無く、その中の共通キャラであるDr.マシューもキャラクターは同じでも同一人物ではない。ちょうど手塚治虫氏のヒゲおやじにあたるキャラクターであるようです。ともあれ、マシューが作りあげたM66は画面ではどのような破壊力を私達に見せてくれるのか、興味はつきないところです。そんな考えをめぐらせていると、Dr.マシューがぼそっとこんなこと言いそうですね。

「そんなもの、ビデオ買うて見るしかあらへんのとちゃうか？」



▲（B・M）P.129
士郎作品共通キャラはマシュー以外にも結構いるのだ。このパンク・カップルもそのひとつである。
もちろん「A・S」にも出てくるので、探してみるのも一興。



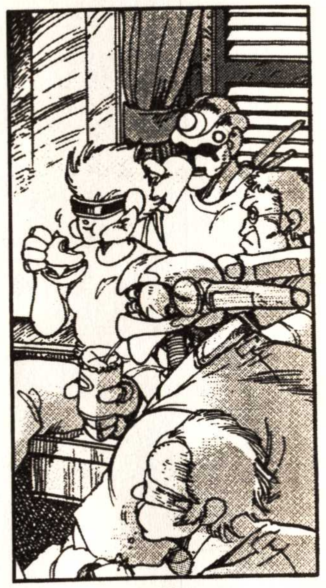
▲（A・SII、P.20)
ドクトル・マシューはかなりの部分でアナクロである。オリュンポスで扇子を持ち歩いているのは、おそらく彼だけであろう。紋様もすごい。



▼（A・PII、P.21)
結構、商魂たくましいところもある。



▲（A・SII、P.50)
使用後の包帯も電動ではなく、手動で巻き取る…考えてみれば生物工学が発達している、この御時勢にわざわざメガネをかけている所も彼らしい。



▲（A・PII、P.90)
入院患者たちが消燈時間を過ぎたあと、こっそり３DTVを見ているところ。よく見るとどういうわけか医者であるハズのマシューが彼らに混じっている。「B・M」の裏表紙でも、とんでもないところでVサインを出したりして、まったく神出鬼没である。



◀（A・PII、P.51)
彼についている看護婦は不思議と美人ばかりである。



▶（A・SII、P.21)
白衣の背には〝SILENUSMATHEW〟と書かれているが、これは本名ではない。シレノスは、ギリシア神話に登場する酒神バッカス養父で、陽気な酔っ払いといった人物である。いかにもマシューのあだ名らしい。



（A・PI、P.175)
本人は、冗談と言っているが、おそらく「あわよくば…」と思っていたに違いない。

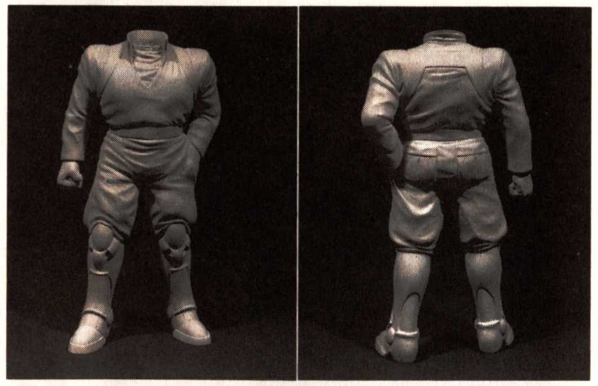
ブリアレオス　*APPLE SEED*

G·K化にあたっての改造について――――

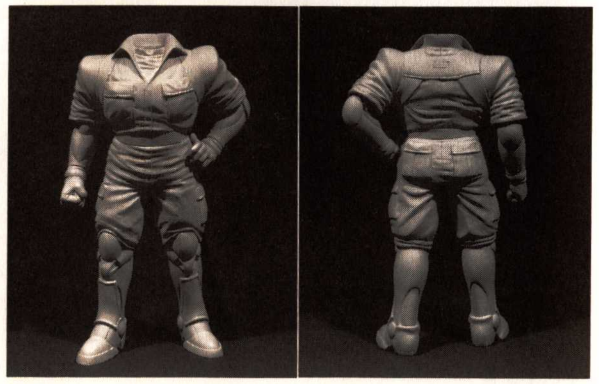
速水　仁司



TRY-2



TRY-3



▶T―2とT―3の胴体の比較。T―1を改修したT―2と比較すれば、どこがどのようにかわったかよくわかるだろう。（ひまな人はBC8号のブリアレオス、つまりT―1とも比べてみてください）

ＢＣ８号に載った１／12ブリアレオスをＢＣ特製Ｇ・Ｋにしようという話が出たのは、ＢＣ８号が発売される10日ぐらい前でした。その号の記事でも書きましたが、あれは頭部に間違いが多少ありましたし、ほかにいろいろと手直ししたい部分もありましたので、あれをキット原型にする前に私の手元へ一旦返してもらって修整することになりましたので、頭部は作り直す物として、ボディの方をちょこちょこと手直しし、一応キャスト取りしておいたのですが、その作業中、「やはり、製品化はＳＷＡＴ仕様にした方が良いのではないか」という話が持ち上がりました。それで結局、その後から見つかった改修点と服装の変更のため、原型はＢＣ８号の物とはポーズ以外、まったくの別物になってしまいました。早い話が、あのブリアレオスを芯にして作りかえたわけです。

さて、そうなっていちばん驚いたのが作った本人である私、なんせ、服にポケットが増える程度にしか思っていなかったものでしてＢＣ９号の広告に載ったものとは全然、違うものになってしまったのです……そこで、今回のこの記事は何かというと、もうおわかりでしょう。ＢＣ８号の時の間違いに対するリターンマッチと、キット原型はどこをどう作り変えてあるのかという説明に対するブリアレオス形状解説なのです。

●ボディ

８号のブリアレオス（以下、ＴＲＹ〈試作〉つまり、Ｔ―１と記します）をＳＷＡＴ仕様もしくは戦闘服にするわけですが、その前にＴ―１で気になっていた部分を改修することにしました。それはウエストと足が太いという点です。ウエストは左右同じくらいづつ、少しつめればよいのですが、足は乗馬ズボン風のものもうはいているためふくはらぎのラインを整えるのみにとどめました。そして、型抜きの関係上Ｔ―１のままだとエリが抜けませんから、立てた感じにして型抜きできるように修整して完了したのがＴ―２となります。

Ｔ―２の原型をいよいよ戦闘服にするわけですが、原作では第２巻の作戦行動時以外にそれらしい服装をしていません。しかし、これはブリアレオスの特徴である、肩から胸にかけてのベルトではなくサスペンダーをつけた格好になっています。どちらがというとあのショルダーストラップの方がブリアレオスらしいので、アニメ設定の服装を採用することにしました。これはＳＷＡＴの戦闘服と思われますがショルダーストラップになっているので、彼らしく、しかも戦闘的ですから立体にすると、かっこ良くまとまると思ったからです。

ひとつ気になる点は、私は立体化の際、原作とアニメを切り離して考えたかったのにアニメ設定の服装にして良いものかどうかという点です。一応、「アップルシード」を出版している青心社へ伺ってみたところ、あの設定はアニメ用とはいえ、士郎氏自身が描いたもので原作世界とまったく違う世界ではなく、ブリアレオスが原作世界内で、この格好をしても不自然ではないとの答えが帰ってきました。これで、一安心。

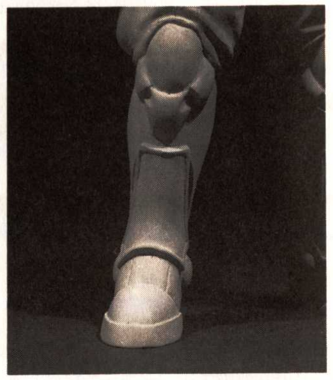
以上の経過で今回キット原型となるＴ―３の服装が決まったわけです。さて、次はプロポーションですがＴ―１を手直ししたＴ―２でも、まだ太い様な気がしたので服を変えるついでに、またウエストをしめ、胸まわりと肩にボリュームをつけ足しました。後から見ると腰が小さくなって、より逆三角形の体型となったのが判ると思います　ショルダーストラップは幅広にしました。ポケットをあちこちにつけ、その分ボリュームがふえすぎないようにあらかじめ細身に削ってディテールを加えました。

●腕

Ｔ―１、Ｔ―２は長袖で腕は見えませんが、キット化となると当然、ＴＹＰＥ―IIに改造したい人もいると思って半袖で前腕を露出するスタイルにしました。ＴＹＰＥ―IIは御存知の通り腕にグレネード・ランチャーを装備して、ひと回り大きく、形状的にガラリと変っていますから、キットの分割が前腕をスポッと抜けるようにすれば改造しやすいと考えたわけです。Ｔ―３の前腕の形状は原作・アニメ設定合わせて、いちばん、つじつまの合っていると思われる形にまとめました。

●脚部

Ｔ―２で細くしたのですが、どうも原作を見ていると膝のバーニア部をふくむ形が弱冠違っているような気がしたので下腿部は大幅に作り直りました。膝のまわりのバーニアカバーをもっと足全体をつつみこむ形にし、膝も大きくしたのです。ところがＴ―２そのままで以上のことをすると下腿部が全体的にポテーッとしてしまうので、スッキリする様、また下腿部本体を大幅に削り込んでからディテールを追加しました。Ｔ―２と比較すれば下腿部本体がかなり細くなったことがわかると思います。それでもＴ―３の方が足が太く感じるのは、膝バーニア部を大きくしたためです。足首も少し細くして、つま先も形を整えて全体的にスッキリする様にしました。



▲Ｔ―３の脚部。バーニアの穴の形状などを変更している。

●頭部

Ｔ―１で気付いた間違いは、こめかみにあたる部分の形状とそれにつく６つの目の取り付け方、それと全体にちょっと大きくなったという点です。頭部はキット用に部品分割もしなければならないので、Ｔ―１をまるまる作り直すつもりでいましたが、Ｔ―１の頭をバラバラにして改造した方が早いので、そうしました。ですから、Ｔ―２の頭は存在しませんので、Ｔ―３との比較はＴ―１の写真を行なわざるを得ません。Ｔ―３の頭部には小さい６つの目が付いていませんが、キットにはちゃんと付きますので、ご安心を…。

さて、Ｔ―１をいったんバラバラにして、こめかみの形状を縁のついた球状に直します。同時に頭全体を小さく削り、首のモールドをポテパテで型抜きしやすい様にします。（首を切り落してモビルスプリングやプラ棒で作り直すとリアルな感じに仕上るでしょう）頬あては、ただの板ではなく断面が、カマボコ状になる様な曲面にして、取り外しが出来る様にしてあります。ですからＴＹＰＥ―IIの頭部に作り変えたい人は、頭のヒサシの形や耳の付け根、頬あてなどを改造すれば、すぐに出来るわけです。

Ｔ―１の頭部を作り直したとはいえＴ―１の形は全然残りませんでした。（唯一、前と同じなのは耳だけですがＢＣ８号では左右、逆にくっつけてしまった）早い話がＴ―３は頭を１個作った方がよかったみたいですね。

●その他

手が前腕から取り外せますので銃を持った手も作ってみました。写真は間に合いませんでしたが「アップルシード」第２巻でガイア事件の際、ブリアレオスがかかえていた20mmマシンガンを持った右手をキットには付けます。このマシンガン、バレルカバーのスリットがやたら規則正しく並んでいて作りにくかったので、工業デザインモデルを作っている友人の工場で旋盤やらフライス盤やら使って仕上げました。

写真を見ていただければ、おわかりいただけるようにＢＣ８号の作例とはかなり違うものになっています。それでも「アップルシード」のファンの方からは、おしかりをうける点があるでしょう。これ以後の作例ではさらに努力して士郎正宗さんの作品世界の立体化を行なっていきたいと思いますので、よろしくお願いします。



▲Ｔ―１を作りかえたいとはいえ、同じ部分は耳ぐらいだったＴ―３の頭部。まだ形状的に不満が残るため、量産段階までには作り直すつもりだ。

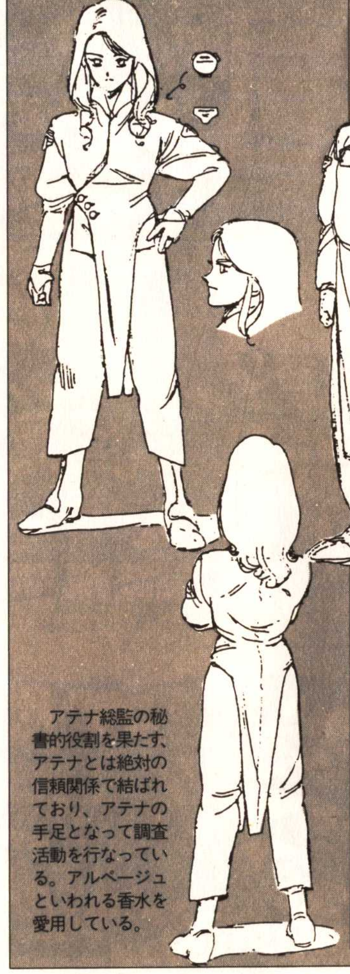
APPLE SEED設定資料

■アテナ総監

オリュンポスの行政総監、彼女自身が戦争体験を持っているために心配症気味で、常に立法院のやり方に対して、疑いを抱いてしまう。



■ニケ参長



アテナ総監の秘書的役割を果たす、アテナとは絶対の信頼関係で結ばれており、アテナの手足となって調査活動を行なっている。アルページュといわれる香水を愛用している。

■局長



オリュンポスを中心として地球全土を統一した総合管理局の最高責任者。アテナとはことごとく対立する。

（アテナ、ニケ、局長の設定はアニメ用に士郎氏自身が描き下したもの）

★アップルシード複製原画プレゼント当選者―●西浦悦史／北海道　●井上真一／京都府　●杉山孝／静岡県

★ケルベロスレリーフプレゼント当選者―●松原哲／北九州市　●大塚義仁／川崎市　●斉藤和正／日立市

アップルシード用語事典②

APPLE SEEDを、より理解するために

「アップルシード」は物語の魅力もさることながら、登場するメカもすばらしいものばかりです。今回は〝メカニック編〟と題して、数ある〝A（アップル）・S（シード）メカ〟から何点かピックアップして、その性能などを解説しましょう。立体化の参考にもなりますので機能を把握してぜひチャレンジしてみてください。

オートバイ

なんといっても、いちばん印象に残るのがヒトミのバイク。オリュンポスに入植したてのデュナンを乗せて都市を案内する時に乗っていたもの（ヒトミは少なくとも2台以上のバイクを持っているらしい）でしょう。外観はいわゆるバイクですが設計は20世紀のそれとは大きく違っています。オリュンポスの関節工学の発達のため、このバイクもバランスは機械制御で行なわれています。(なんとメーカーはＴＯＮＤＡ…!?）生命工学の発達も一役かって、カウルはバイオマテリアル製。特殊なＷＡＸを塗って調整しておけば、少々の傷がついてもほっておけば治ってしまうという便利さ。オリュンポスは人間中心の思想が、つらぬかれていますから、バイクひとつとってもサイボーグ並のポテンシャルを持っているのです。

動甲冑（プロテクタ）

いわゆるパワードスーツですが、攻撃よりも防御・保護を第一目的に設計されています。ヒトミと義経が立法院からガイア停止の命令バンクを受けとろうとした時、２人が装着しているのがそれです。外観は人型をしており、人間の外側を包み込む様に装着される外骨格的な機能を持っています。前腕にマニュピレーター用のレバーがありこれでプロテクタの指を操作します。装着者の足は下腿部までで、そこから、先は機械制御で装着者の足の動きと連動する様になっています。また、用途に応じて様々なオプションが付けられます。たとえば義経のプロテクタには車輪がついていて、とっさの逃げ足に大きく貢献しました。この種のスーツの短所としては、スーツの主要関節内に装着者の関節が内包されるため、プロテクタの重量がそのまま装着者の動きの負担になってしまって反応が鈍くなったり、その逆に人間の動きにプロテクタの関節がついてこれず、回路が焼けてしまったりする事等があります。しかし、生身で行動するよりは、はるかにパワフルにかつ安全であるため、危険な行動には欠かせない道具となっています。

武器としての指定は受けていないので警察などの特殊任務についていない市民でも比較的、簡単に購入できるようになっています。

ランドメイト（シンクロプロテクタ）

これもパワードスーツの一種ですが前述のプロテクタとは基本設計が違います。プロテクタが〝着る〟感覚なのに対し、ランドメイトは〝乗る〟もしくは〝操縦する〟感覚になります。

操縦者はランドメイト中央に位置しその動きをそのままランドメイトに伝えて動かします。たとえば胴体から出ている小さな２本の腕の中に操縦者の腕が入っていて、この腕の動きをトレースしてランドメイトの腕が動くわけです。操縦者の動きをそっくりトレースするのですからプロテクタと同じ様な物だと思われるかもしれませんが、ランドメイトの主要関節内に操縦者の関節がありませんからプロテクタの様に可動範囲に限界があったり、スピードが制限されたりしないのです。また、動力機構が操縦者から独立しているため、かなりのパワーをひき出せます。

その反面、余力（円心力など）にふりまわされ、操縦者が脱臼したりする危険性もあるため、操縦にはかなりの体力と熟練が必要となります。

構造をざっと説明しますと腕は前述の通り本体の外に出る格好となりますが、操縦者の脚はつま先までランドメイトの大腿部内に収まります。関節の関係上縦方向に２倍の角度で反応します。つまり操縦者が膝を45度曲げればランドメイトの膝は90度曲がる仕組みになっているのです。ですから操縦者の倍の速度感覚で動きが伝わることになります。さらに操縦者の動きは指１本までトレースされていますので、その他のシステム。例えば視聴覚や空調システムへの命令はボタン操作ではなく肉声によって行なわれます。

オリュンポスではサイボーグ犯罪も多発しているため警察やＳＷＡＴにも標準装備としてランドメイトが配備されています。生身の人間がサイボーグに対抗しうる機動力を持つにはランドメイトがいちばん有効というわけです。しかし、ランドメイトも武器としての指定を受けていないため、一般の購入が可能ですから、第１巻のガイア襲撃のような事件も起ってしまうのも事実です。

GUGES（ギュゲス）

デュナンが義経の働く明智モータースから購入（もちろんローンで）したランドメイト。次期ＳＷＡＴ標準装備仕様という最新型です。

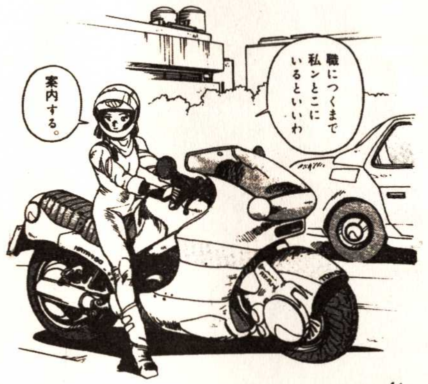
ランドメイトは動力機構が操縦者から独立していますから形状も用途によって様々なものがあります。つまり人型をしている必要は無いのです。しかし、ランドメイトの形状によってかかる応力バランスが違いますから、運動性・格闘性に重点を置くと人間に近くなって行きます。

そんな中でデュナンがギュゲスを選んだ理由のひとつが格闘性です。手や足が大型だったり、いろいろな装備がついていると末節重量が増え、切りかえしの時、反動や円心力にふり回され自分の思う様に動かすことができなくなります。その点、ギュゲスは人型にいちばん近く、末節重量も最少に押さえられていますので格闘性は数あるランドメイトの中でも最高のものとなっています。さらに軽量で防御能力は抜群ときていますから、義経が止めるのにも耳を貸さないでデュナンはギュゲスを選んだのでしょう。しかし、ここまでの性能を誇る物だけにかなり高価なものなのでしょうね。

それは、さておき、ギュゲスには動きがスムーズな分、音も小さく、隠密性にすぐれている点もあります。ブリアレオスでさえギュゲスの忍びよる気配に気づかないほどでした（もっともブリアレオスは他の考えに気をとられていましたが）そのストーキング能力を引き出すのに一役かっているのが、背中についている２本のＡＶシステムです。相手に自分の位置を知られず索敵できるわけです。これは熱センサーも装備されていて相手の足跡を追うこともできます。

しかし、こんなギュゲスにも弱点はあります。これはランドメイト共通のウィークポイントですが操縦者の腕が体外に露出しているため、格闘戦となった場合、その腕を押さえられると身動きがとれなくなることです。ブリアレオスとポリスのランドメイトの格闘の際、彼はまずその腕を押さえてから頭部に一撃を加えています。ですが、このギュゲスをデュナンが操れば腕をとられる前に反撃するだけのスピーディーな行動をとってしまうでしょうね…。

いずれにせよ、デュナンとギュゲスの取り合わせはオリュンポス内のランドメイト操縦者の中でも最高の物であることは間違いなさそうです。



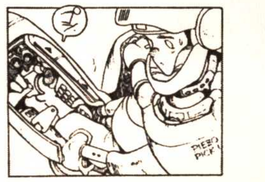
これがヒトミのバイク。左側にはスタンド兼用の収納式補助輪がある。



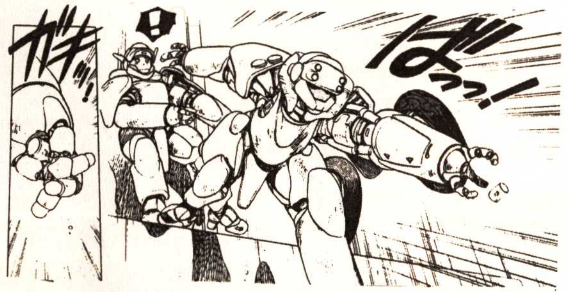
独立した動力によってオートバイの様に走行できる。



ランドメイトを装着する時は、専用のスーツを着用する



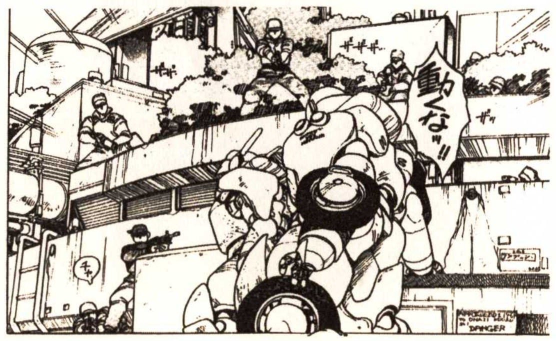
マニュピレータやその他の操作ボタンは、前腕に集中している。(プロテクタ)



手はマニュピレータシステムになっている。



右手に注目。義経の動きを指先までトレスしているのがわかる。



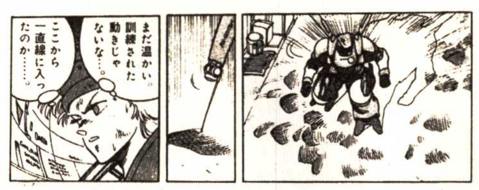
義経プロテクタには車輪がついている。



整備中のランドメイト。この辺の描写は圧巻である。

ポリス専用ランドメイト。この他にもシフォン達の乗るランドメイトも多数登場する。





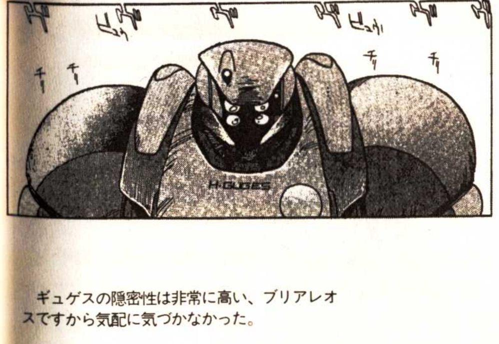
熱センサー（ギュゲス）

ギュゲスの発進準備をするデュナン。

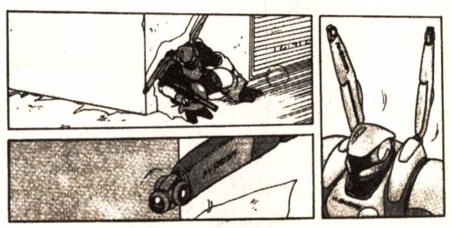




左がシフォンのランドメイト。火炎放射砲など重武装しているため、末節重量が多く、応力がかかってしまうので、動きがにぶくなる。







ＡＶシステムアイは隠密策敵に有効。(ギュゲス)



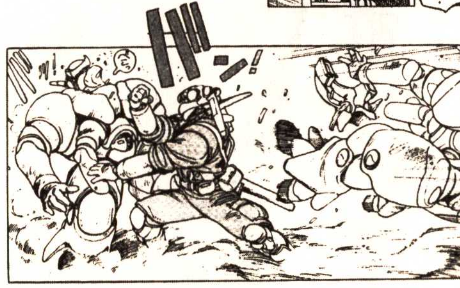
ギュゲスの隠密性は非常に高い、ブリアレオスですから気配に気づかなかった。



視聴覚その他運動機能以外の操作はすべて肉声で行う。



ギュゲスの隠密性は非常に高い、ブリアレオスですら気配に気づかなかった。



ブリアレオスの左手に注意。この様に押さえ込まれると腕が動かなくなる。

☆突然だが….

BIKE HERO'86 と、ゆーのはどーだろう？

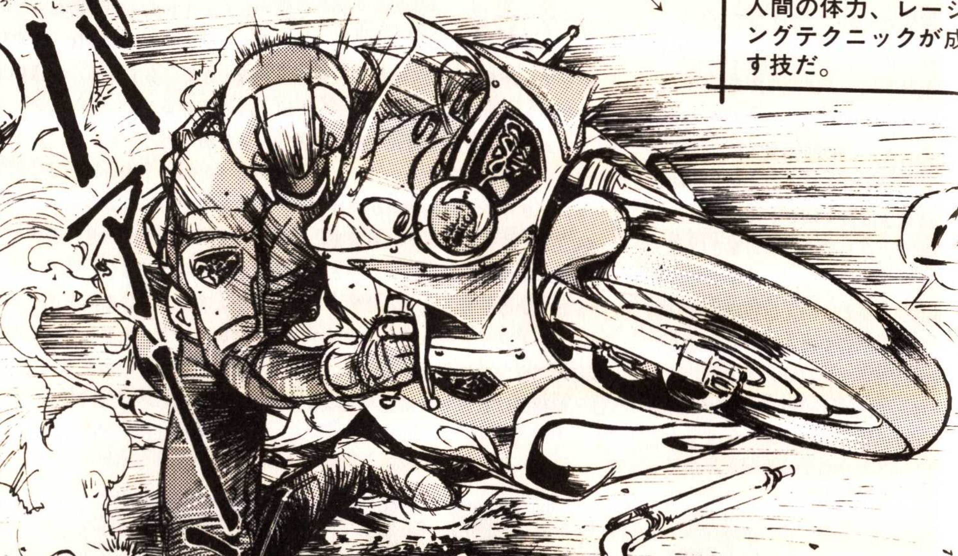
by Kazumi Fujita

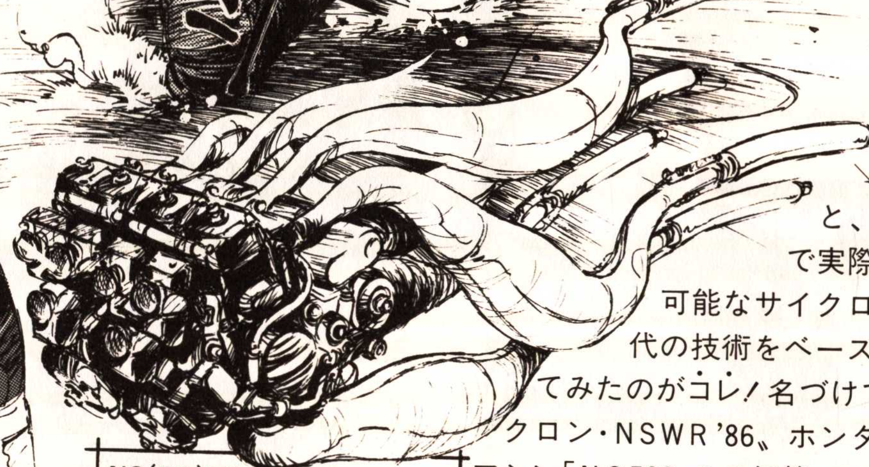
スーツは皮ツナギをベースにケブラー、ＦＲＰ特殊ウレタン等を多く用い対ショック性を高めている特注品

「変身!」と言えば仮面ライダー！　ライダーと言ったらやっぱぱしバイクっきゃねえ!! ライダーが初めて放映された時(当時小学１年生)サイクロン号の６本マフラーと噴き出す炎がメチャかっこよかったんだよねェ….

ハング・オン＆ウィリーでコーナリングするライダー。ありあまるパワーと改造人間の体力、レーシングテクニックが成す技だ。



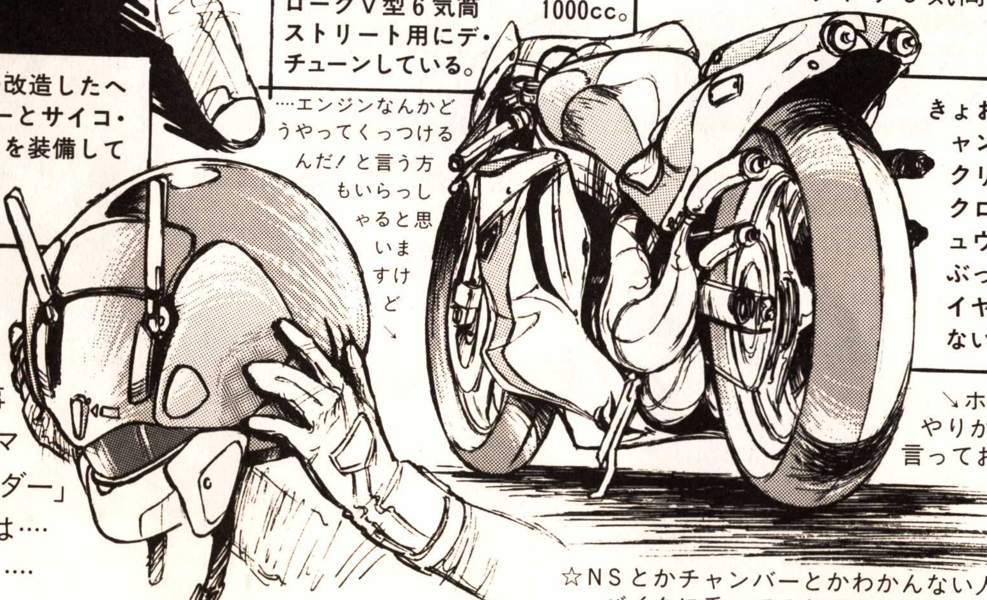




と、言う訳で実際に製作可能なサイクロンを現代の技術をベースに考えてみたのがコレ！ 名づけて〝サイクロン・ＮＳＷＲ'86〟。ホンダのＧＰマシン「ＮＣ500」の３気筒エンジンをベースにムリヤリ６気筒を作る！

NS(RS)500のエンジンを2つドッキングさせた、2ストロークＶ型６気筒　1000cc。ストリート用にデ・チューンしている。

…エンジンなんかどうやってくっつけるんだ！と言う方もいらっしゃると思いますけど



やはりバイク用の物を改造したヘルメット。各種センサーとサイコ・コントロールシステムを装備している。「スネル'85」は通っていない？

きょおいの６本チャンバーが大ハクリョクのサイクロンのリアヴュウ。異様にぶぶっといリアタイヤがとんでもない！

↘ホンダならやりかなない！と言っておこう。

２ストだからムリも出るし、300ps近い馬力は改造人間にだけ操る事ができるモンスターマシンだ。こんな「ライダー」を見たい！と思うのは….オレだけだろうな、….

☆ＮＳとかチャンバーとかわかんない人はバイクに乗ってるお兄さんに聞こう！

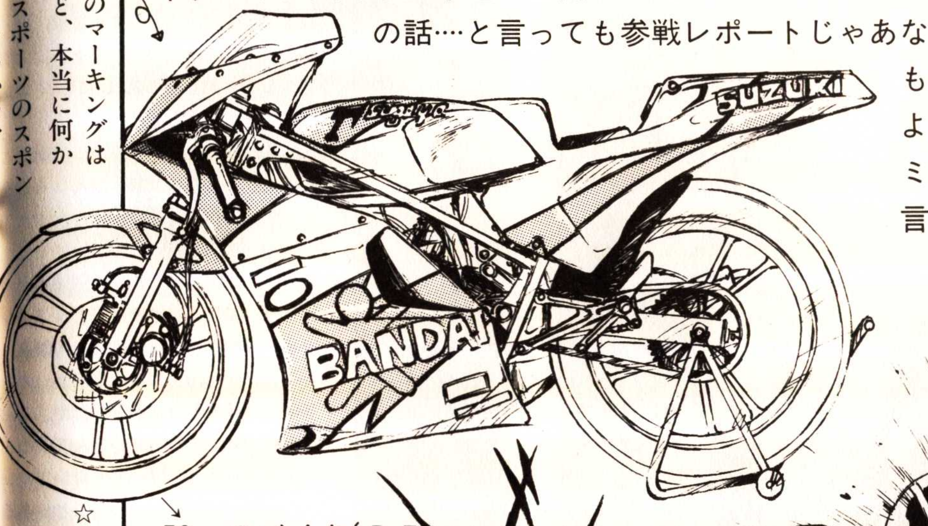
藤田一己の….

ハイ・サイド NO.2

鈴鹿レースとゼロバイ………の巻

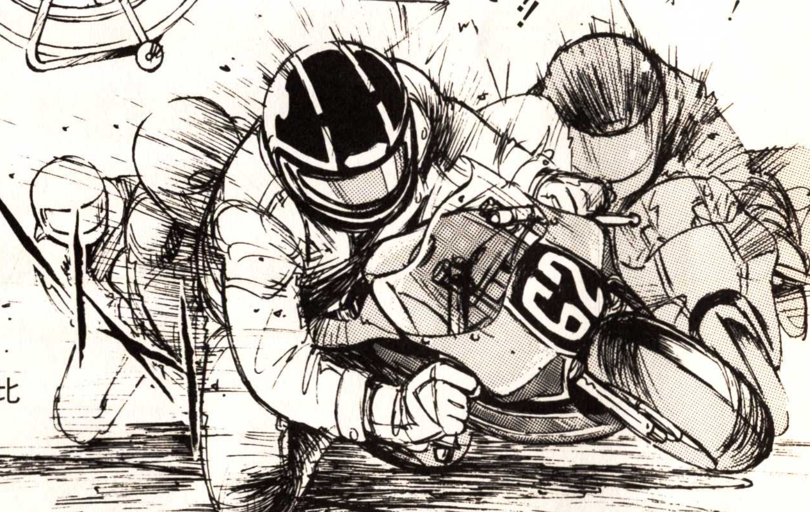
☆バンダイのマーキングは冗談だけど、本当に何かモータースポーツのスポン

☆なんと！ しっかり続いてしまったこのコーナー。今回もＢクラブ読者のポケバイ少年、チャリンコ少年、バイク大好き少年達へ全開でお送りするゼ！…という訳で今回のレースの話…と言っても参戦レポートじゃあない。(まだエントリーもしてない) ボクが出ようと思ってるのはミニバイクレースと言って↙



☆ゼロバイ乗りたいな〜〜〜！インプレするから試乗会やって下さいよォ

三点支持コーナーリング!! これもんで……



50ccのバイク(ＲＺとかγ〔ガンマ〕)を使ったレースなんだけど、上図がキットを組んだRG-50γのレーサー仕様で30万円ぐらいかかる訳。でもF-3なんかと比べたら全然安いんだけどやっぱりレースは金がかかるんだ。ポケバイだって10万円ぐらいポン！と出ていっちゃう。みんなの中にもレースやりたいけど…って人はけっこう多いと思う。でも！ うれしいニュースが在る!! 知ってるかも知れないが、バンダイのポケバイが出るんだ！ その名も…「ゼロバイ」!! んで、もってくわしくは以下次号だ！とにかく安い！んだぜ。

☆サーキットに付き物の女の子(かわいい)



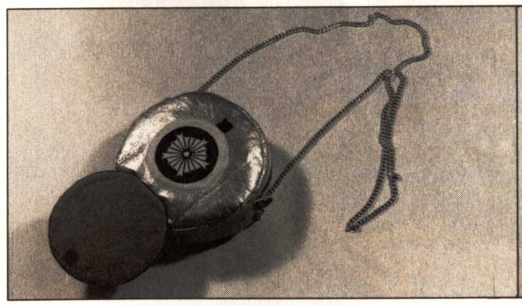
☆この号が出るころにはとっくに終ってるけど、鈴鹿の耐久へ行くのさ！ たのしみだぜ!!

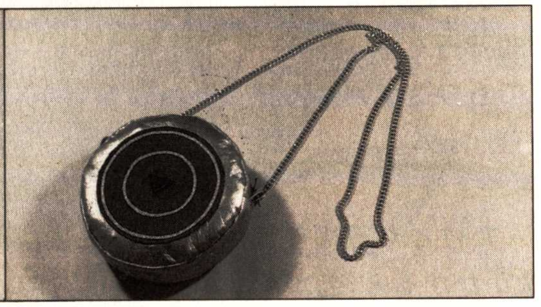


スケバン刑事 YOYOポシェットの製作

by：外川　祐
YOU TOGAWA







スケバン刑事の第１部が始まった時、原作のファンだった私としては「え～うそ！」と思わず言ってしまったものですが、見てみるとこれがけっこう特撮っぽいところがあったりして、特撮好きの私にはなかなか気になる番組でした。それがパートIIになってからはますます東映ヒーロー路線に拍車がかかって、サキはお京、雪乃とスケバン戦隊を結成するし、必殺わざはとびかうし、特撮では毎度おなじみの特訓は出るし、う～んすごい、よくここまでやった！　ひさびさのヒットですね。特撮好きの人が見るとすぐわかるようなパロディやらパターンがいろいろ織り交ぜてあるのが実に楽しい！　それに土佐弁のヒーローいえいえ、ヒロインというのも、いったい誰が考えたのか、ものすごいアイデアですね～。原作とは明らかに別世界になってしまっていますが、テレビ番組としてはかえって面白い物になったようで、私もついついのめりこんでしまったうちの一人です。

さて、「スケバン刑事II」の製作終了記念として南野陽子ちゃん、相楽ハル子ちゃん、吉沢秋絵ちゃんの三人にプレゼントを作って欲しいということになりました。いろいろ考えた末に、結局ポシェットかクッションにしようとしました。モチーフについても３人それぞれの武器も考えたのですが、ビー玉のポシェットじゃボールか何かわからない物になってしまうし、まして、雪乃の袱紗なんてクッションにしたら、ただのざぶとん！　やっぱりここはスケバン刑事のシンボルでもあるあのヨーヨーがいちばんよいと思いました。となるとクッションではあまりにも大きすぎて、ぜんぜんかわいくない物になりそうなので、ヨーヨーポシェットを作ることにしました。そこは、ちゃんと、ひとひねりして、あのパカッと開けるとそこに警視庁マークがというお遊びをつけ加えてみました。

では、作り方を説明します。材料はポシェット本体用の銀の布、バッグっぽさを出すためにわざと〝しわ加工のレザー〟を使いました。これはあまり薄い布だとふにゃふにゃでかっこ悪いので、やや厚手のものがいいと思います。90ｃｍ×30ｃｍもあれば充分でしょう。

赤い円はブロードに接着芯を貼ってしっかりさせたものを使います。あとグレーとクリーム色のフェルト、銀色のコードを110ｃｍ、チェーンを110ｃｍ、それをつなぐリングを２個、20ｃｍのファスナー、マジックテープの黒を少し、それと桜の第紋用のアイロンプリントを用意します。

このポシェット作りで何が問題かというと、あの桜の代紋。こんなものをどうやって作ればよいか頭をかかえていた時、店先ですっごくいい物を見つけたんですよ。それが、今回使用した**〝グラパロ〟**というオリジナルプリント用の素材なんです。実はこの製品、バンダイから出ているんですよ。オモチャやプラモだけかと思いきや、こんな面白い物まで作っているんですね！　今までにもそれっぽいアイロンプリントペーパーは何度か使ったことがあるんですが、そのどれもがすべて手描きで、しかも実際とは左右逆版、つまり裏返しの絵や字を描かないといけないものばかりで、けっこう使いにくかったのです。その点、グラパロはペーパーＡに描いたものをペーパーＢに転写し、それをプリントするため、わざわざ逆に描く必要もなく、また描くかわりに写真やイラストをＡにコピーすることもできるというすぐれものなんです。このポシェットも全部で４個も作ることを考えると、これならば１つの代紋を描くだけですむんですね。そこにＢクラブのロゴもちゃんとそのままプリントできてしまうわけです。このグラパロはおすすめ品ですよ！

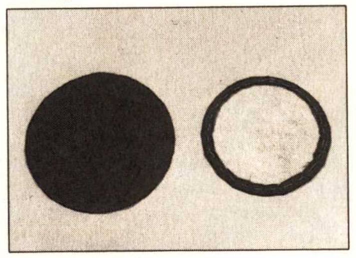
このポシェットの全パーツは（**写真①**）のようなものです。出来上りサイズは直径15ｃｍ、まち幅４ｃｍになります。

まず、赤丸を作ります。直径11ｃｍに１ｃｍの縫いしろをつけて布を裁ち型紙を芯にしてまわりを縫い縮め、アイロンでおさえます。（**写真②**）これを２個用意し、１つには銀のコードで３重円をつけ、裏にはグレーのフェルトを縫いつけておきます。もう１つは、銀のコードは外側の２重だけで、中心にＢクラブのロゴをプリントしました。これの裏はそのままです。（**写真③**）次にポシェット側面の銀布の円にこれらを取付けます。１つにはロゴ入りの方をそのまま縫いつけます。もう１つには、まず桜の代紋をプリントしたクリーム色のフェルトを縫います。（**写真④**）

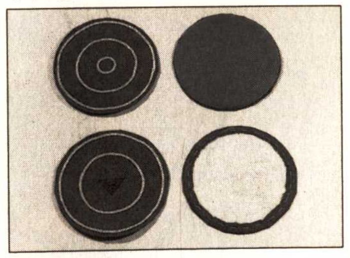
写真①



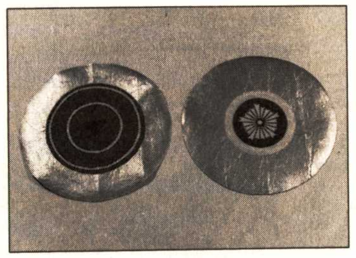
写真②



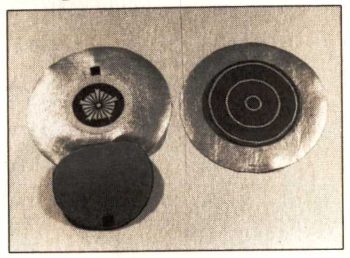
写真③



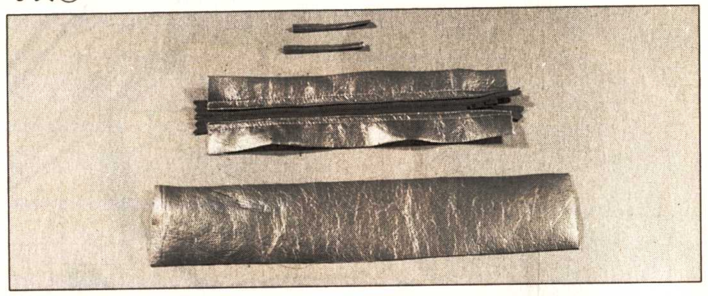
写真④



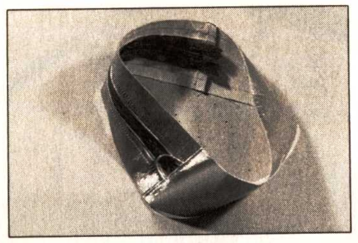
写真⑤



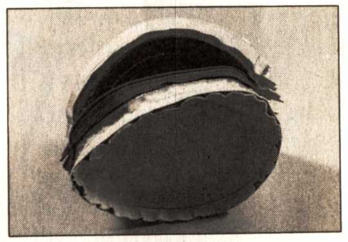
写真⑥



写真⑦



写真⑧



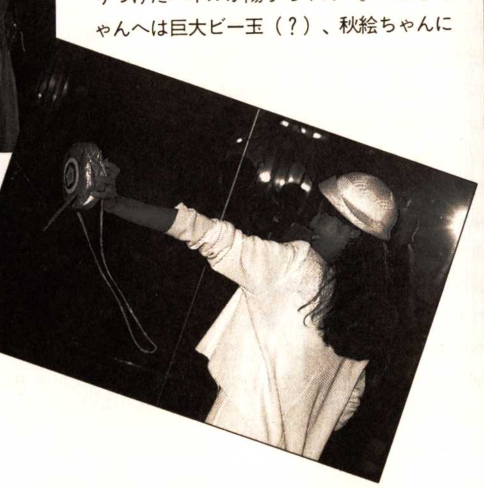
そのうえに、先に作った裏布付きの赤丸を下の部分２～３ｃｍだけ縫いつけ、１ｃｍ四方ほどに切ったマジックテープを貼りつけて、それで開け閉めできるようにします。なんと言ってもこれが最大のポイント！　これなくしてスケバン刑事のヨーヨーはありえないのです。これで側面のパーツは出来あがりです。（**写真⑤**）

あとは、まちの部分を作ります。まず1.5ｃｍ×20ｃｍの口がわ布２枚、４×27ｃｍの底布１枚をそれぞれ１ｃｍの縫いしろをつけて裁ち、口がわ布をファスナーに縫いつけておきます。チェーンを通すコードも５ｍｍ幅に縫っておきます。（**写真⑥**）そのコードを口と底の間にはさみこんで、まちの部分を輪に縫います。（**写真⑦**）まちができたら先に作った側面を縫いつけます。中表に縫ってひっくり返すのですが、縫ってしまう前にファスナーを開けておいた方がよいでしょう。裏むけのファスナーを開けるのはめちゃくちゃ大変ですよ。（**写真⑧**）

ここまでくれば、もう出来たようなものですね。ちゃんと表をむけたヨーヨーポシェットにチェーンを取りつけてめでたく完成！　ポシェットとして使うには、普通のひもの方が使いやすいと思うのですが、やっぱりスケバン刑事のヨーヨーですからチェーンの方がそれっぽさが出て楽しいでしょう。

このヨーヨーポシェットは スケバン・トリオにプレゼントされたのだ！







外川祐さんが製作したＹＯＹＯ型ポシェットは、７月25日の〝スケバン刑事II〟の打ち上げパーティーで、南野陽子ちゃん、相楽ハル子ちゃん、吉沢秋絵ちゃんの三人にプレゼントされた。スタッフからは歴代スケバン刑事へ恒例となったヨーヨーをはりつけたパネルが陽子ちゃんへ。ハル子ちゃんへは巨大ビー玉（？）、秋絵ちゃんには袱紗のクッションが送られたのだ。

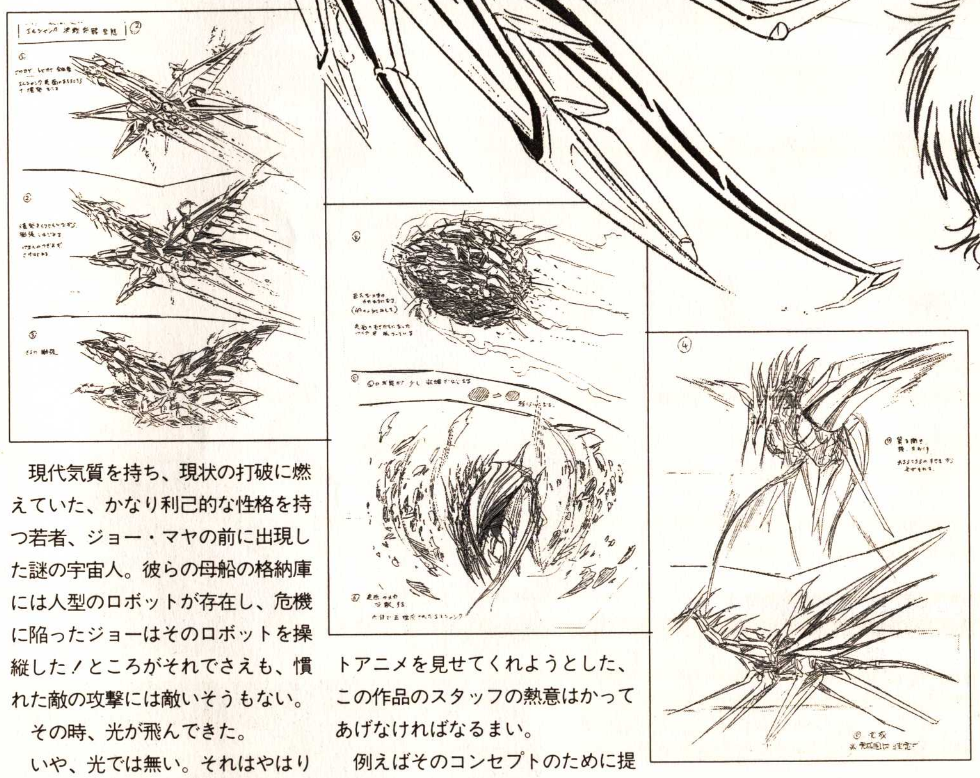
尚、このYOYO型ポシェット、三人娘に送られたのと同じものをＢクラブの読者にプレゼントしよう。ただし、手作り品なので1名だけにしかあげられません。〆切りは9月20日到着分まで。申し込みはハガキでね。

〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 BC-10 YOYOポシェット係

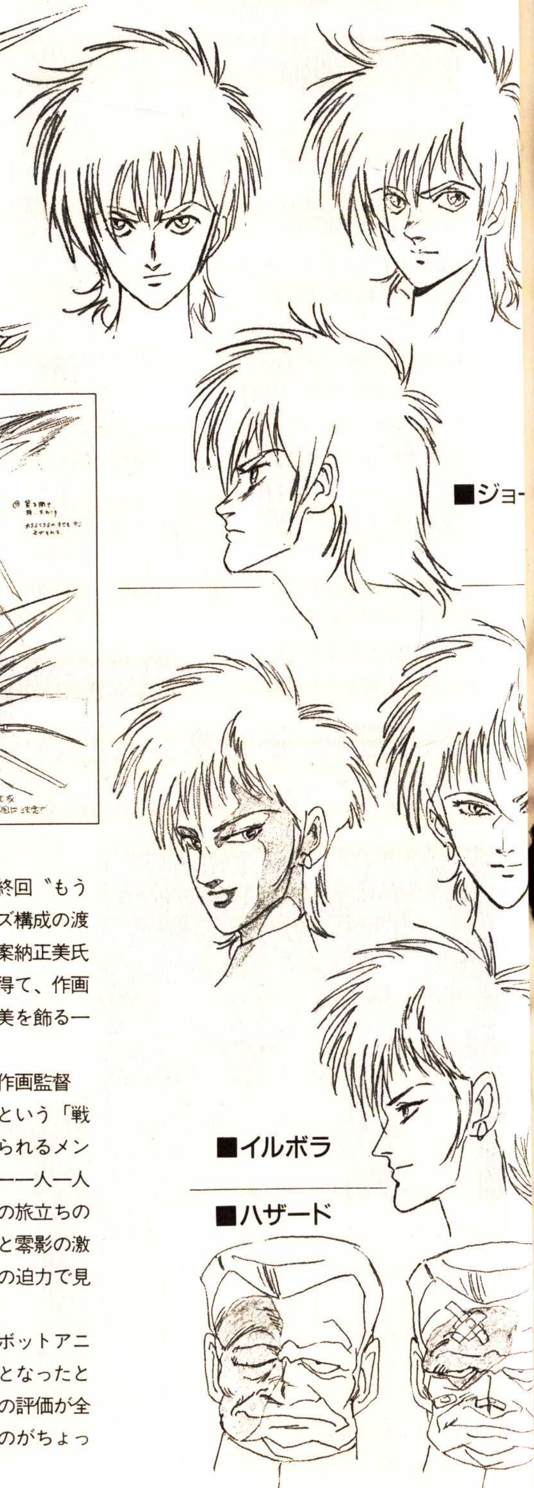
忍者戦士飛影 FINAL特集

減少の一途をたどるロボットアニメ。だけどこのジャンルは「鉄腕アトム」以来、常にテレビアニメの歴史の核となってきた、貴重なものなんだ。また一作、ロボットアニメが終了してしまった無念を胸にその最後をプレイバックしてみよう。





左はメカデザイナーの森木氏による、エルシャンクの最終変形形態。火の鳥のイメージだろうか。下は最終回作画監修の平野氏が、最終回の原画マンのために描き下ろした、メインキャラの修正稿。かなり美形キャラに生まれ変わった。



現代気質を持ち、現状の打破に燃えていた、かなり利己的な性格を持つ若者、ジョー・マヤの前に出現した謎の宇宙人。彼らの母船の格納庫には人型のロボットが存在し、危機に陥ったジョーはそのロボットを操縦した！ところがそれでさえも、慣れた敵の攻撃には敵いそうもない。

その時、光が飛んできた。

いや、光では無い。それはやはり人の形をしたロボットではないか。

そのロボットとジョーのロボットが合体した時、そこには素晴らしい力が生まれた。

飛来したロボットの名は飛影。それは歴史の中に埋もれていた《忍者》を思わせる姿、能力を持ったロボットであった。

やがてジョーはこの飛影にかかわったことから。遠いシェーマ星系での宇宙戦争に巻き込まれていった…。

こんなワクワクするような導入で開始された「忍者戦士飛影」。一時期、かなり画一化になりつつあったロボットアニメはそれゆえに衰退の道をたどらなければならなかったのだが、そこに全く異なる《忍者》というコンセプトを導入することで、今まで見たこともないようなロボットアニメを見せてくれようとした、この作品のスタッフの熱意はかってあげなければなるまい。

例えばそのコンセプトのために提供されたメカデザインの数々は全く素晴らしいもので(BC 8号に掲載)、ロボットアニメの新時代を感じさせてくれずにはいられなかった。

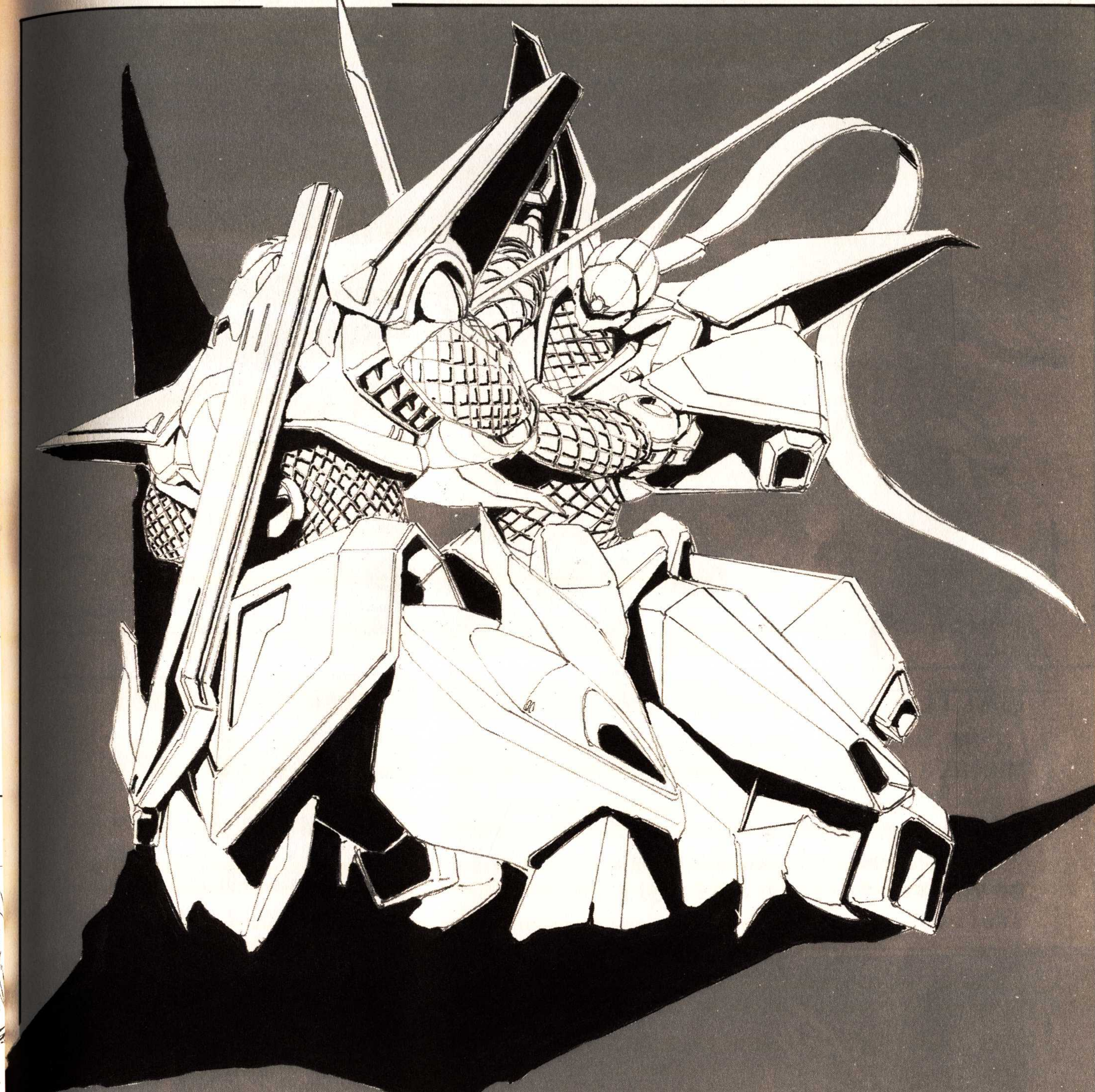
しかし一方で、自分さえよければ…という享楽的な性格の持ち主だった主人公の若者が、次第に進んで宇宙へ乗り出していくようになる、という作品テーマが色濃く出ているためか、どちらかというとロボット同士の戦いが中心になったほうが映えるデザインとテーマのギャップはいかんともしがたく、残念ながらロボット達が満遍なく活躍出来たとは言いがたい出来となってしまった。

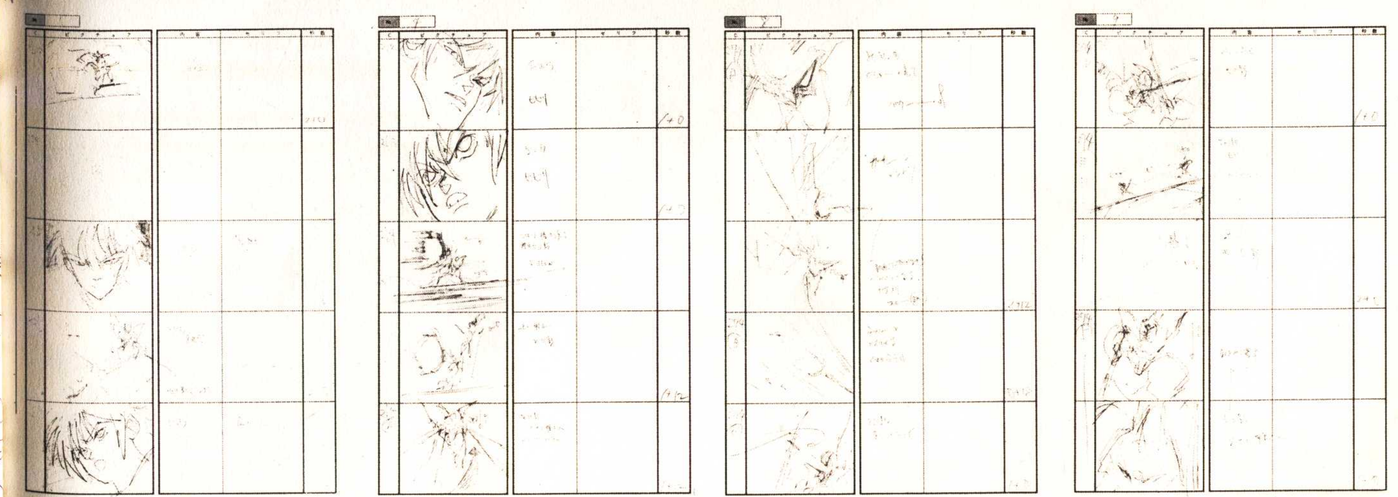
また途中で打ち切りが決定したために物語が最後まで描かれることなく、飛影のライバルである零影の合体オプションなどがテレビで描かれることが無かったのも残念なことだった。

そんな中で実質的な最終回〝もうひとつの扉〟は、シリーズ構成の渡辺由自氏の脚本、監督の案納正美氏の素晴らしい絵コンテを得て、作画陣がノリにノリ、有終の美を飾る一遍となった。

作画監修　平野俊弘、作画監督　垣野内成美　大張正己、という「戦え！イクサーⅠII」で知られるメンバーの作画はキャラクター一人一人をていねいに描き、若者の旅立ちの心情を描いた。また飛影と零影の激突シーンもシリーズ最高の迫力で見る者を魅了した。

正にこの最終回は〝ロボットアニメ〟の名に恥じない作品となったと言えるだろう。ただしこの評価が全話に対してあげられないのがちょっと辛いのだが…。

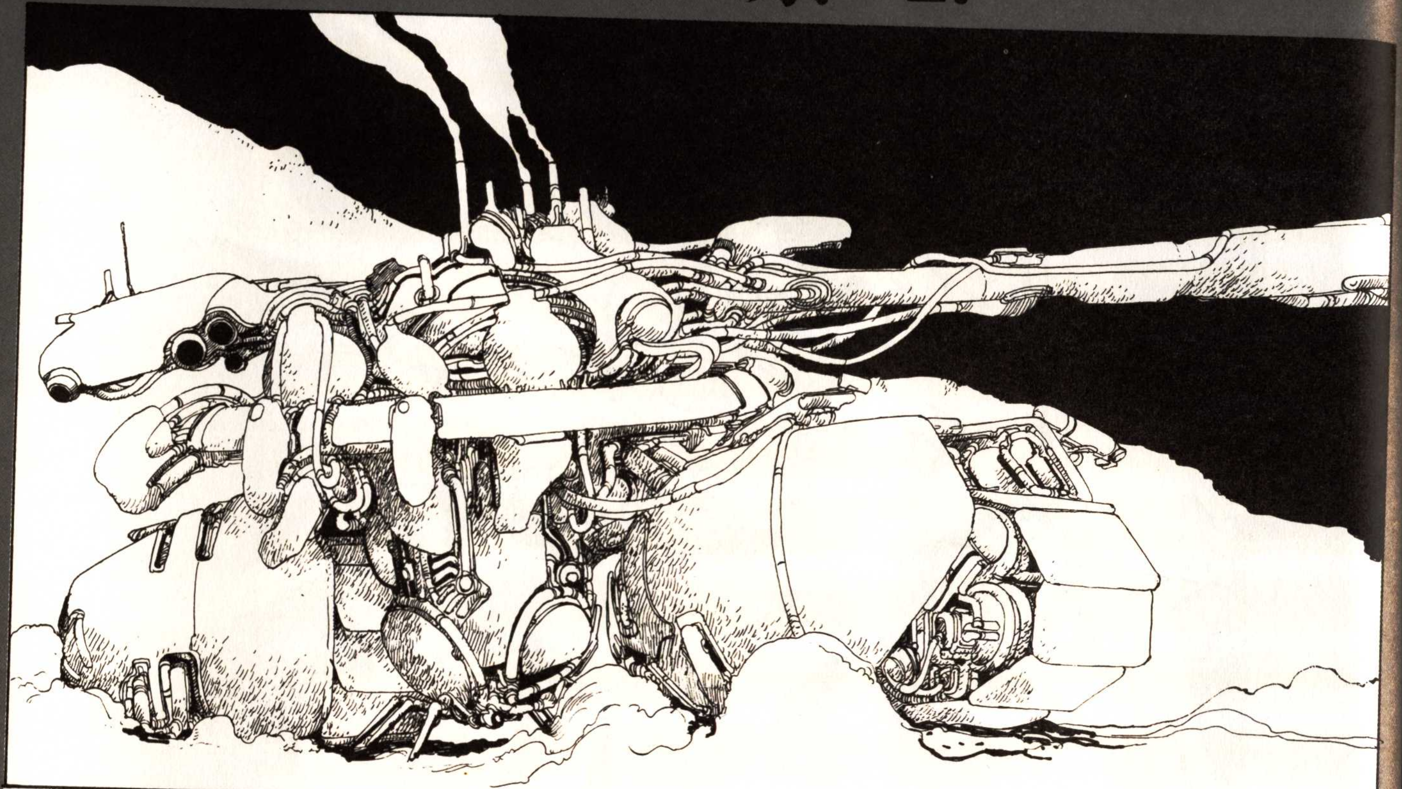

イラスト/大張正己



最終回の零影対飛影の対決シーンの絵コンテのみは、作画上の都合から、平野俊弘氏自身が若干修正を加えた。ここに掲載した絵コンテはその一部であり「イクサーⅠ」「メガゾーン」などで慣らした平野氏の演出家としての力量がここでも発揮されている

戦闘機械のある風景 1.

加藤洋之
後藤啓介



BATTLE ORGAN

　2ヶ月前、私は敵の攻撃を受け、盲目になってしまった。
師団をはなれ、闇をさまよった私の精神状態は極限に達し、危険信号をうけた保護ユニットが、私にメスカリンを与えた。
　　　光が見える。
最初メスカリンの作用かと思ったが、どうやらちがうらしい。光は徐々に形をなし、見なれた荒野と私をつくる。
　私はそれが空を飛んでいる有機体の目からの映像だということがわかった。なんとなく……
自由な有機体とは、なんとうらやましいことか、と考えたりしてしまう。
メスカリンがよくきいている。

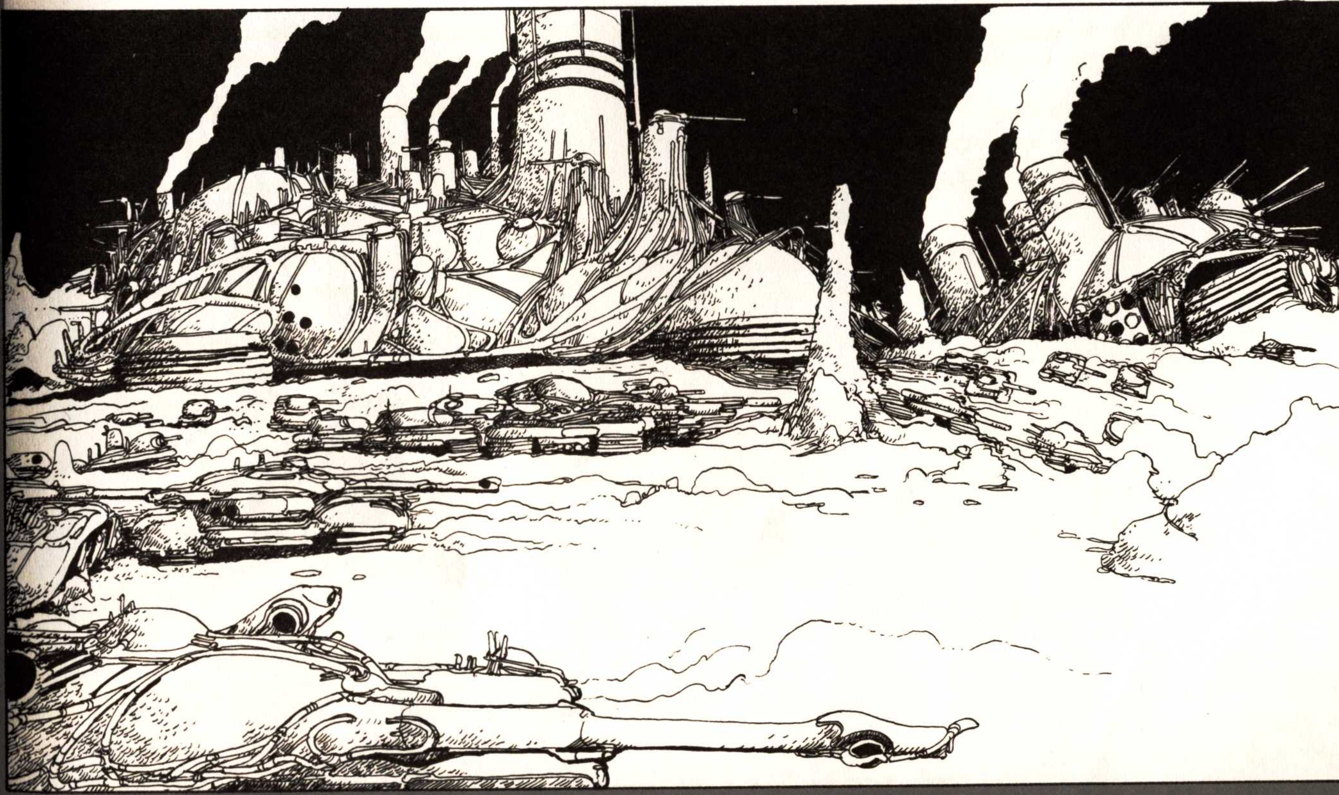


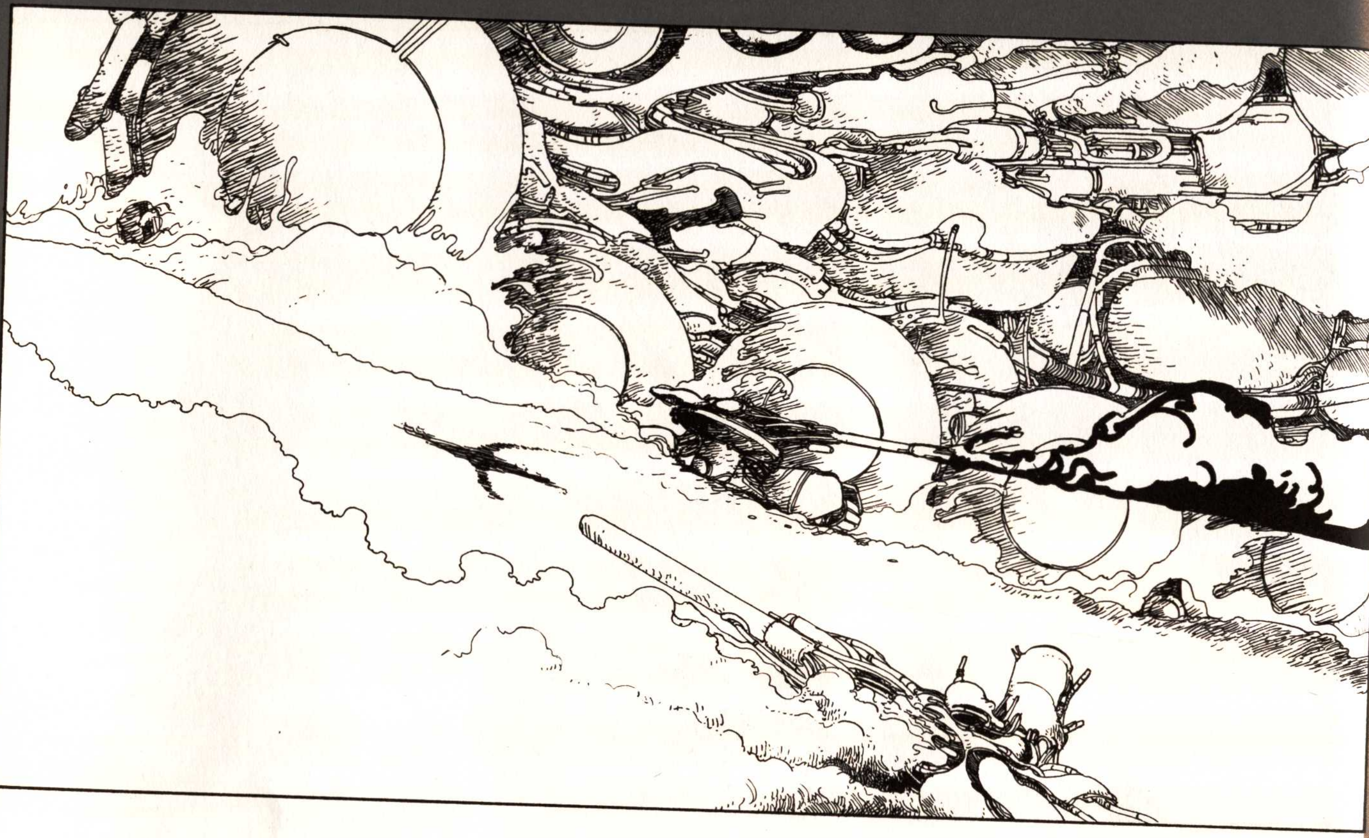
作画/HIROYOKI KATO & KEISUKE GOTOH



彼とは良いコンビを組んでいる。
彼の目は、私のよりずっと鮮明で、より遠くをとらえ、私よりたやすく敵を見つけ破壊する。
かわりに装甲チューブから私の交換液を与える。これで、彼と私の結び付きはより
強くなったわけだ。

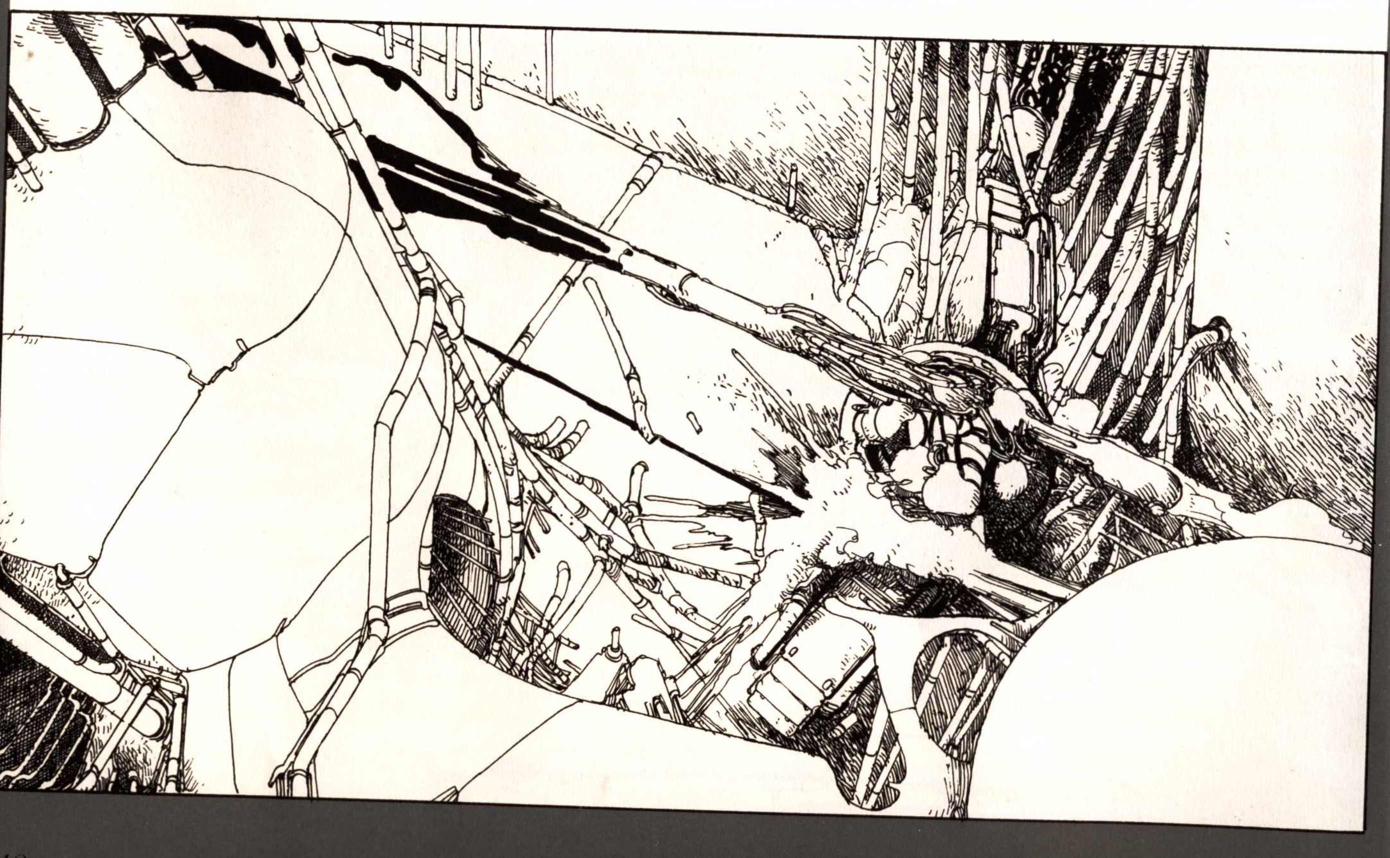
対地センサーが地面の振動をとらえ、信号を送る。
機動都市群を含む大家族がやってくる。私の装甲チューブはふるえだし、
戦闘モードに切りかわる。
メスカリンの大量投与

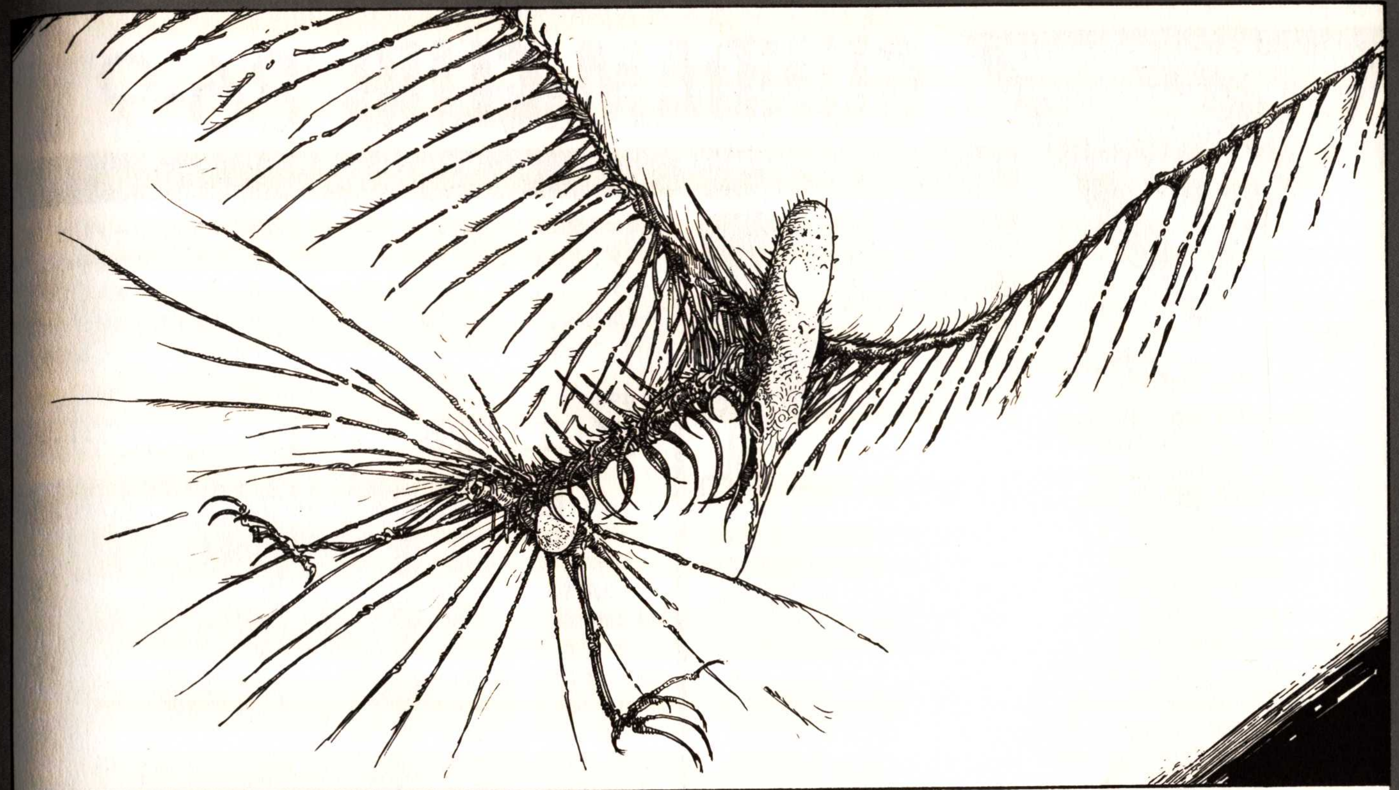




私は行く手をさえぎる駆逐戦車以外は目もくれず、機動都市に回り込む。
こういうきちがいじみた行動を逐行するために私はつくられたのだ。

彼の助けをかりて、私はどうにか機動都市の一端にへばりつく
都市内の静寂、秩序を破壊し、しだいに都市中心部へ侵入する私、気の狂った、反機械的行為だと思うが
メスカリンが、そんな私に心地良いα波を与えてくれる。





熱線が、彼をとらえた。
私の目の前が真赤にそまり、彼の死が、熱いパルスとなって伝わってきた。
装甲チューブ内の液体が逆流し、器官全体がはげしい振動を起こす。

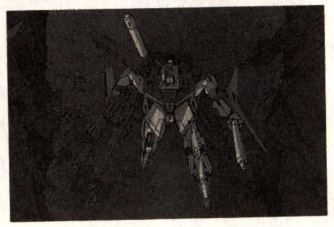
二度とあけられることのないハッチが、鈍い音をたてて開く。

液体は滝のように流れ出し、なつかしい空気に触れた私は、彼の、いや彼女の卵をうけとめた。



第1話 FIN

GUNDAM-CLUB '86-9



物語は佳境に突入、最初はギャグアニメと見間違うノリでスタートした〝ダブルゼータ〟もいよいよテーマの核心に迫ろうとしはじめた。総監督を中心に、今若いスタッフは全力で、このテレビ版ガンダムの完結編に向けて突入している。その最後をみんなも見守ってほしい。ＭＳも１年戦争の生き残り的ＭＳＶが登場したが、これからまた物語は宇宙に戻り、本来の線が取り戻されてくるだろう。

1 ハマーンカーンばかりで、なぜミネバは姿を見せないのだろうか？

「燃える地球」から地球へと降下してきたネオジオン。どういうわけだが敵対しているのはアーガマとカラバばかりで、ハマーンはたちまちダカールを制圧っていうのは、前作でのダカール攻防戦に比べると余りにもお手軽って感じがしますが、それはともかく、まあ、アクシズは完全に地球政府をふぬけにしてしまったらしい。何といっても、迎賓館では毎夜ダンスパーティまで開かれて、リイナまで社交界デビューしてしまう、という位にネオジオンは余裕を見せている。

ところがそこでおかしいのがミネバ・ラオ・ザビの存在。ご存じの通り、ハマーンの言うザビ家再興は、ザビの血を引くミネバの存在あってこその話。〝ゼータ〟でもアクシズの主であり、正当な支配者はミネバだとハマーン自身が語っている。ところが宇宙編ではミネバは全く姿を現さず、そして地球に降りてからも一度も口さえきいていない。ロンメルたちが耳にしたように、とにかく戦艦サダラーンで降下したことは間違いないし、パレードでも顔は見せているのだが…。いったいこれはどういうことなのだろうか？

またグレミー・トトは自分に真の目的がある、と少しづつその正体を明かしつつある。いったい彼はハマーンとは別に何をたくらんでいるのだろうか。彼とミネバ、ハマーンを巡る物語が〝ダブルゼータ〟の最後の展開を握っているのはまず間違いないぞ！

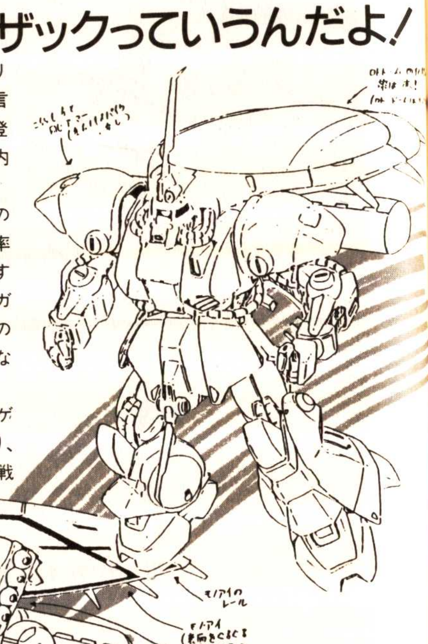


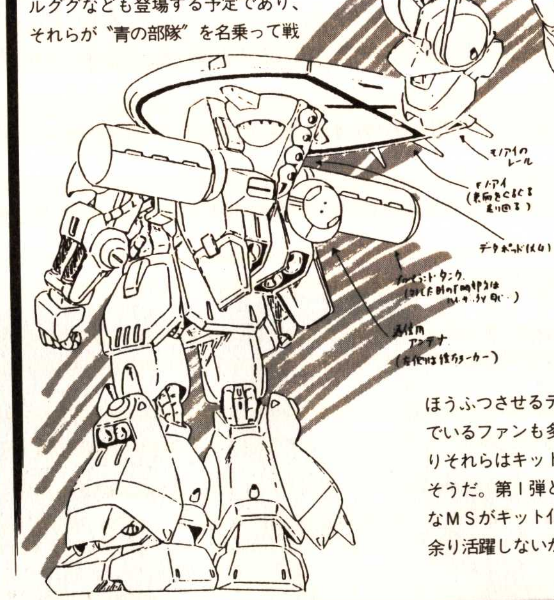
2 エリント、シーカーだって……？ EWAC（アイ）ザックっていうんだよ！

おやぁ、こいつはかの有名なエリントシーカーではないですか！と言ったら大間違い。これは地球編で登場する懐かしいイメージのＭＳの内の一体、アイ・ザックなのだ。

アイ・ザックの登場背景となるのは、ガデブル・ヤシンという男に率いられるアフリカ独立運動だ。さすがにハードな世界設定が持ち前のガンダムだけあって、本編と拘わりのないところでも、こうしたリアルな世界情況が挿入されるわけだ。

アイザックの他、ザクタンクやゲルググなども登場する予定であり、それらが〝青の部隊〟を名乗って戦いを挑むことになっている。





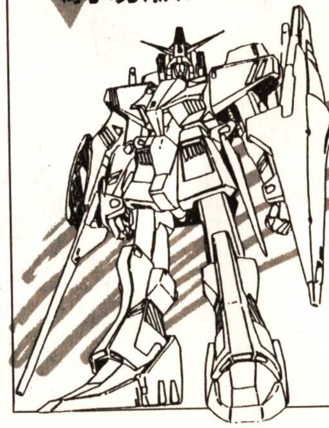
このアイザック、ドワッジ、デザートザク、ザクマリナー等はいずれも旧作をほうふつさせるデザインで、さぞ喜んでいるファンも多いだろうが、予想通りそれらはキット化されることになりそうだ。第１弾として今紹介したようなＭＳがキット化される。テレビでは余り活躍しないからお見逃しなく！

ZZの小説（ノベライズ）は、遠藤明吾氏



「ガンダム」の小説と言えば、ゲームブックのような箸にも棒にもかからないようなものを除けば、１作目も、また「Ｚガンダム」も総監督自らが執筆してきたが、この「ダブルゼータガンダム」からは、メインライターと実質的なシリーズ構成を担当している遠藤明吾が執筆することになった。既に発売されている第１巻（講談社）は北爪宏幸の明るい表紙に飾られており、中身もそうとうにあ・かるい小説となっている。実はグレミー・トトがデキン・ザビ（懐かしい！）の妾復である、なんてこともさりげなく描かれており、テレビに描かれない情報を追求したいタイプには絶対お勧め。全２巻の予定だそうだ。

劇場版ガンダムの企画が進行中!?

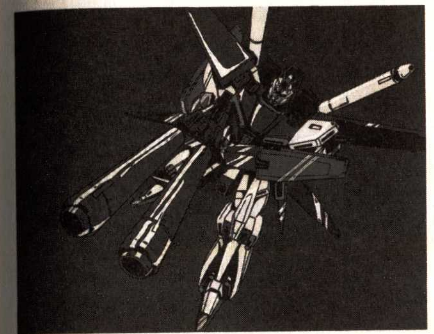


何やら劇場映画が騒がしくなってきた。バンダイ初の劇場アニメ「王立宇宙軍」を皮切りに、来年はアニメ映画が大量に劇場に席巻することになりそう。「ダーティペア」「ヤマト」なんて未確認情報が舞う中で、かなり確立が高いのがこの「ガンダム」。果たしてどのような内容になるのか。時代設定は？キャラクターメカデザインは？色々な質問がわくだろうが、あらかじめ答えておけば一切が未定。今は黙って、どのような作品が呈示されるのか見守るしかなさそうだ。もちろん単なる総集編などにはならないだろう、と予測はするのだが。取り合えず正式の発表を待て！

3 ネオ・ジオン側最多登場MS（第20〜30話） ドライセン

ここに紹介したのは20〜30話までのＭＳ登場スケジュール。これによると、やはり特異なデザインのカプールや、リメイク的なものは登場が少なく、最も多いのは意外なことに、割りと印象の薄いドライセンであるらしい。

これには理由がある。ドライセンは既に地球降下作戦において、やはり少々性格がいびつなパイロット、ラカン・ダカランが搭乗していただけではなく、地球に来てからもグレミーの直接の部下ではないのだが、地球に来てから目だって作戦に参加している行動隊長的存在オーギュスト・ギダンが搭乗しているせいだ。彼はやがてグレミーの腹心となっていくようだがそれはともかくとしてやはりこういう正統派のラインをもつＭＳには活躍してほしいものだ。



このオーギュストという人物、やっと出てきた《一癖ある》キャラクターという感じで、無能に職を失うマシュマーやキャラ、ゴットンとは異なり、ハマーンやグレミーに体よく取り入っていくことで、随分活躍の場を広げていくつもり（らしい）。

他にはせっかく対ダブルゼータメカという印象だったバウの活躍が思ったより少ない。これは残念。

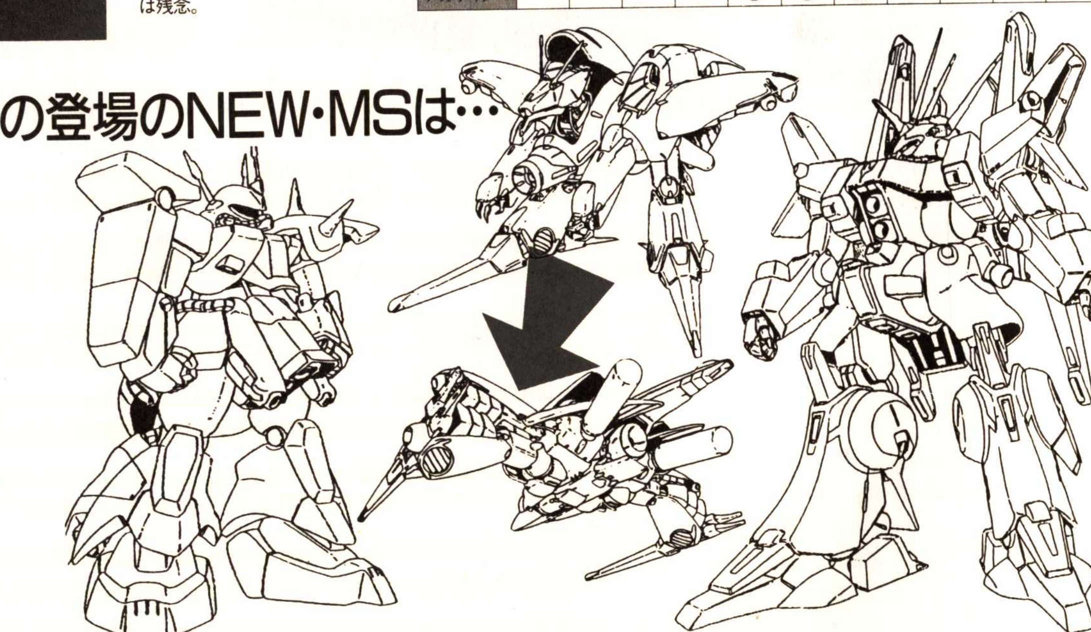
■第20〜30話 MS登場スケジュール表

話数	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
MS名/放送日	7/19	26	8/2	9	16	23	30	9/6	13	20	27
ZZガンダム	○	○	○	○	○	○	○				
Zガンダム	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○
MKII	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
百式			○	○	○	○	○	○	○	○	
GMII									○		
ガザC	○		○		○						
ガザD			○		○						
ガ・ゾウム	○		○		○						
ガルスJ			○					○			
ズサ			○	○				○			
バウ				○				○	○	○	
ドライセン			○	○	○				○	○	
カプール					○						
キュベレイ				○							
ザクマリナー					○			○			
ドワッジ						○		○	○		
ディザートザク						○		○			
アイザック											○
ザクタンク											○
ゲルググ							○				○
ザク								○			○
メガライダー					○	○	○	○	○		

4 30話以降の登場のNEW・MSは…

最後にＢクラブが入手した最新のＭＳデザインを紹介しよう。これは左からザクIII（第35話登場）、ネオジオンの新型可変モビルアーマー、ガンダムＶ（第33話登場）なる代物で、当然のことながら注目されるのはニュータイプ用ＭＳとされているＧ－Ｖだろう。

これは元来サイコガンダムが登場する予定だった回に代わって登場するもので、ネオジオンが入手したサイコガンダムの設計図を元に製作した、という設定なのではないか、と考えられる。（〝ゼータ〟で活躍出来なかったサイコガンダム２を出してほしかった！）しかしこのＭＳの搭乗者はいったい誰なのだろう。ネオジオンのニュータイプということはまさかエルピー…？



第26話 8月30日
オアシスの戦士
鈴木裕美子

コア・ファイターでオアシスを探していたジュドーはマサイ・ウガバという不思議な少女に出会った。彼女はまるで誰かに語りかけるように独り言を言うのが癖だった。ところが、やっとたどりついたオアシスの村では、マサイに出会ったということで忌み嫌われてしまうジュドーたちだった。いったいマサイとは何者なのか。いぶかるジュドーたちに、突如マサイの操るゲルググが襲い掛かった。マサイは一年戦争の際に知り合い、そして死んでしまったパイロット、タグの無念を晴らすために、ずっとＭＳが来るのを待っていたのだ。

第27話 9月6日
リイナの血（前編）
遠藤明吾

ジュドー達はついにダカールに到着した。そしてアーガマを待たずに、迎賓館からリイナを奪う計画を実行する。しかし既にジュドーはリイナが戻った後、戦いをやめるつもりは無くなっていた。彼は大人たちの戦いの行方を見守ろうとしていたのだ。ジュドーがコアファイターで突入、メガライダーがそれを援護する。たちまちアマサ・ポーラ率いるドワッジ、ザクマリナーの部隊との交戦が開始された。迎賓館の中でジュドーは再びハマーンに出会う。ハマーンがジュドーを撃たんとしたとき、そこにリイナが飛び込んだ…

第28話 9月13日
リイナの血（後編）
遠藤明吾

傷を追ったリイナをかばって逃げるジュドーだがコアファイターごと海に落ちてしまった。その頃ダカールにアウドムラが接近、そのまま移動しながら大量のＧＭII部隊が降下、ハマーン隊を攻撃する。ハマーンはアマサ・ポーラのドワッジ、オーギュストギタンのドライセン部隊でそれに対抗する。一方ガンダムチームはエルピーの力でジュドーを捜し出した。ジュドーはリイナをエルピーに守らせ、戦いに出る。アマサ・ポーラのドワッジは撃破したがその機体はリイナのいた場所に墜落してしまった！リイナが死んだ!?

第29話 9月20日
ルーの逃亡
鎌田秀美

エルピーはその場を離れていて無事だったが、リイナは死んだとしか思えなかった。悲しみに沈み、コアファイターの中に閉じこもってしまうジュドー。皆がそれに同情せざるおえないが、ジュドーの戦士としての覚醒を機体するルーだけは、ジュドーに辛くあたった。同じ頃、ギダンのドライセン、グレミーのバウーがカラバの基地があると目されるエルゴレアを襲った。ガンダムチームは戦いに勝つが、何故かルーのコアファイターだけが戻らない。ビーチャやモンドとジュドーの事で喧嘩してしまい戻るわけにはいかなかったのだ。

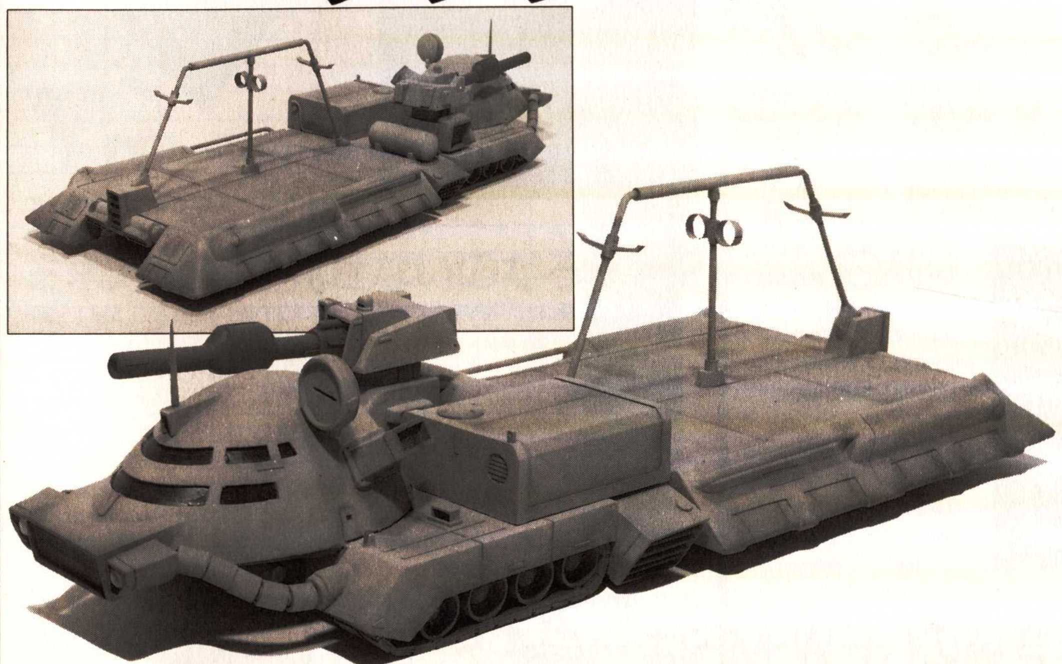
第30話 9月27日
青の部隊（前編）
鈴木裕美子

ルーはガルダーヤという街で芸術家ジュネ・コクのラブコールにあい心がなびく。前回の戦闘で砂漠に投げ出されたグレミーもガルダーヤの付近にいた。そこでグレミーは多数のＭＳを持つアフリカ独立運動の面々に会い、協力を強制される。またルーがいなくなったアーガマからジュドー達が補給とルーを探すため、やはりガルダーヤへ向かった。しかしそのガルダーヤは風前の灯だった。ヨーロッパ人の多いこの街は、アフリカ独立を目指すガデブル・ヤシンにとって格好の目標だったのだ。そして戦闘は開始された！

MODELING NOTE

1/144 SCALE フルスクラッチ ザクタンカー

by：井上　正人
MASATO INOUE



放送の方も快調なガンダムＺＺ、続々と新しいモビルスーツが登場していますが、第24話以降は地上編になるそうで、今からとても楽しみにしています。中でも砂漠でのドラマ展開では、デザートタイプのメカも、数多く出てくるみたいで、ＭＳだけでなく他のメカにも注目してみたいところです。

今回製作したザクタンカーもそのようなものの一つです。まだ、テレビで動いているところを見たわけではないので、どういう活躍の仕方をするのかよくわかりませんが、ＭＳを運搬するホバータンクであることは確かです。旧ガンダムのサムソントレーラーの発展型といったところでしょうか。

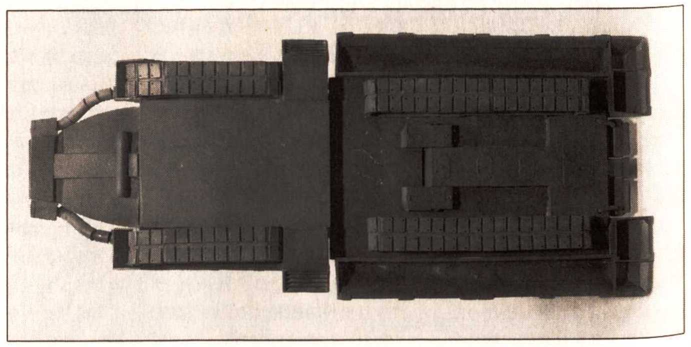
では、製作に入ります。最近、人型のロボットばかり作っていたので、どこからどのように手をつけたらよいか悩んでしまいました。まさか、こんな大きなものファンドで作るわけにはいかないし（あたりまえか）、ここはひさびさにオーソドックスなプラバンの貼り合わせで作ることにしました。転輪、キャタピラにプラキャストを、本体にポリパテを少々使用した以外は、ほとんど１mmプラバンとプラ棒、プラパイプから出来ています。

最初に１／144スケールで上面と側面から見た図を描きます。この時、横に同スケールのＭＳのプラモ（ザク等）を置き、時々それとのバランスを見ながら描けばよろしいかと思います。

このザクタンカーは、コクピット、主砲コンテナ等のある前部と荷台（デッキ）である後部とに大きく分けることができます。今回はこれらを別々に作り、完成後に２つをドッキングさせることにしました。

それでは、まず、前半部の製作にとりかかります。とりあえず、本体基部を１mmプラバンで作成します。左右のキャタピラのフェンダーを単なる薄い箱で接続するだけですが、図面を基にしながら、かつ立体になった時のボリュームを考えつつ作っていきます。次にそれにのっかっている巨大なドーム状のコクピットですが、これがでかいのなんのって、私の自作バキュームフォーマーにかけることができませんでした。そこで新たに木のフレームを作ってヒートプレスしました。原型はバルサです。キャノピー部分を切り取り、裏からプラバンを貼ります。コクピット内部も作って、電飾でも施せばカッコよかったのですが、時間的余裕がなかったので断念しました。このドームの左側にはエアインテークとライト、ノーズにザクの口の様なノズルが付いています。エアインテークは本体同様１mmプラバンにより作製、中にメッシュを貼りました。ライトは円形にカットしたプラバンの周りに0.3mmプラバンの細切りを巻いて接着し後のラインをポリパテにて整えます。先のノズルはプラバンで作り接着し、隙間をポリパテで埋め、両側の出張りもプラバンで作ります。コクピットドームを本体に接着したら、ノーズからフェンダーにかけてスプリングと８mmプラパイプで作ったパイプを接続します。そうそう、コクピットハッチと頭頂のカメラもプラバンより作製します。コクピットの後には主砲がマウントされていますが、これもすべてプラバンとプラパイプからできています。やはり図面から切り出したパーツによって組み立てますが、先に作った本体に仮接着し、バランスを見ることが大事です。図の上では、つり合いがとれていても、立体になると感じが違って見えることはいくらでもありますから。なんでも、この主砲は戦艦に搭載されているようなタイプのビーム砲であるらしく、テレビでどんな風に威力を発揮するか楽しみです。主砲とならんで武器コンテナがありますが、これはプラバンの貼り合わせで簡単にできてしまいます。フェンダーの後には左右１個づつホバーノズルがあります。面倒だけどプラバンで作りましょう。前半分の大体の形ができたところで後半分のモビルスーツデッキ部を作ります。ここもプラバンの箱からできていますので、特別、書き示すような技法は使っていないというのが本当のところです。ただ、サイドのホバー部は丸みを帯びた感じなので裏打ちとしてプラバンを貼って削り込みます。今回はプラバンを使いましたが、裏打ち材としてのプラキャストの使用はたいへん便利ですので、おすすめします。また、プラバンで作った箱等に強度が欲しいなあといった場合でも、中に適量のキャストを流し込み、ゆっくりと全体にいきわたるように箱を動かしてやると、実に丈夫な箱になりますのでお試し下さい。そのサイドホバーの上にはなにやら大きな出張りがあります。バルサを芯にポリパテにてコートし接着します。デッキ後部の中心にホバー時の推進用ノズルと、その両側に排気ノズルが２つありますが、これはプラバンとプラパイプから出来ています。上面のモビルスーツの手すりであるハンガー３mmと５mmのプラ棒の組み合わせです。また、ウエポンラックの円形パーツはおもちゃのゴルフクラブを輪切りにしたものなのです。

さて、最後に足まわりを製作します。まず、転輪ですが、これは流用パーツを複製してすませてしまいました。前左右で10個、後左右で14個、計24個の転輪が必要です。キャタピラはどうしたものかと考えたあげく、結局プラバンで５cm程度の長さのものを自作しそれをシリコン取りしてつなげることで解決しました。今回、キャタピラを含む車体裏面が実にいいかげんなものになったことをここにおわびします。



▲ザクタンカー車体下面は、御覧のような出来です。これは、見せたくなかったけど…。

さあ、いよいよこの前部と後部のドッキングさせて塗装にうつります。

単純ですが砂漠での戦闘、運搬車輌ということで、デザートイエローのカラーリングとします。まず、全体にサンディブラウンを塗り、車体下面を中心に下半分にダークグレーを塗ります。次にサンディブラウンにイエローとホワイトを混合し、明度を上げたものでドライブラシして、その上からダークイエローをかるく吹き付け塗装して完成です。

プラバンの箱組ばかりで作ると書くことがなくて困ってしまいますが、これはこの技法があまりにもポピュラーで手軽な方法であるからでしょう。プラモデルを改造する、もしくはスクラッチするにはプラバンの取り扱い方をある程度知っていなければなりません。プラバンをどう活用するかは、プラモデラーにとって最も必要な条件の一つです。ですから、プロのモデラーの方々はプラバンで何でも作ってしまいますし、初心者の人も初めての改造にプラバンは欠かせません。しかし、最近になって続々と出まわり初め、今ではしっかりとその存在価値をモデラーの間に示している特殊素材はたいへん便利で、面倒なプラバン工作にとってかわる面も多くあります。別にいろいろなパテの類や樹脂、シリコンなんかを否定しているわけではありません。事実、私もそれらを使いあさっている者の一人ですし、それらは今ではなくてはならない素材となっているのですから。こんなに便利な新素材も大いに使っていただきたいのですが、それ以上にプラバン工作のおもしろさと実用性を知ってほしいと思います。たしかにプラバンで物を作るのは非常に面倒で根気のいる仕事ですが、その苦しい作業の結果、完成した時の感動はより大きなものがあります。このザクタンカーも、最終的に不満の残る出来となったものの、あらためて私にプラバン工作のおもしろさを認識させてくれました。

1/144 SCALE キットベース ガンダム チーム

by：小林　とおる
TOHLU KOBAYASHI

いやあ、ひさしぶりに複数のキットを同時に製作したんですよ。複数とはいっても４個だったのですが、以前は（３、４年前）よくカタログや広告用また見本市に並べるために数多類のキットをイッキに組み立て始めることをよくやっていました。（最高はＭＳ０６Ｒとザクキャノンをそれぞれ６個づつ、計12個を１週間ほどで完成させた経験もあるんです）

今回の４種類、ダブルＺ以外は発売されてから、かなり時がたっているんですけど、実はこれらのキットをちゃんと完成させたのは、これが初めてなんですよ。もちろん、これらのキットのパーツを部分的には組んだことだけで、完成品をおがめるのは高瀬さん（本誌カメラマン）のスタジオか、模型店のショーウィンドーの中で自分の手元には数えるしかありません。つまり他の人の作った完成品を見てキットの出来を参考にしている理由なのだ。

さっそく、ダブルゼータをふくむ４キットをまず仮組みした感想（なんっていったって、全部初めてなので）はけっこうよく可動するということです。始めの予定では固定ポーズにするつもりだったけど、もったいないから、それぞれ若干の改造を加えて可動範囲を広げてみました。

●ガンダムＭＫII

このＭＫII、膝がよく曲がるのですが腰のスカートが固定のため、ふんばりポーズが出来ない（こんなスカートをはいている他のＭＳもだいたい言えること）ので、切り離す作業を開始。まず、作業をしやすくするためにウエストの所をノコで切り、両側のスカートをていねいに切り離してから残った股の部分をウエストに再度接着します。サイドスカートは前面にくるスカートと重なる部分を切除してください。さて、スカートの可動方法ですが、プラバンや真鍮線等でチョウツガイを作るという手の込んだ方法は、たいへんめんどうくさい。そこで、いちばんかんたんなやり方はガムテープ（紙のではなくて布製で、出来るなら黒色のもの）をチョウツガイのかわりに使うのです。テープを５mm幅位の細切りにし、スカートの中心にくるように裏にはり、１cmほどを余らせておき脚をはめ込む前に胴体にその部分を貼り付けます。テープの粘着力の弱い場合は瞬間接着剤を粘着面に補充するとよい。（この方法は、Ｚ、ＺＺにも行なっています）

ひじの曲がりがバズーカをかまえさせるには今一歩、少ないので切りかきを1.5mm位削る。よく見ないと、わかりづらいが顔を少し整形しています。

●Ｚガンダム

キットのままでは可動させた時にいちばん、かっこ悪い所が前と左右のスカート。そこで脚には固定せず、腰のまわりにＭＫIIの所に書いたようにガムテープを使用した。

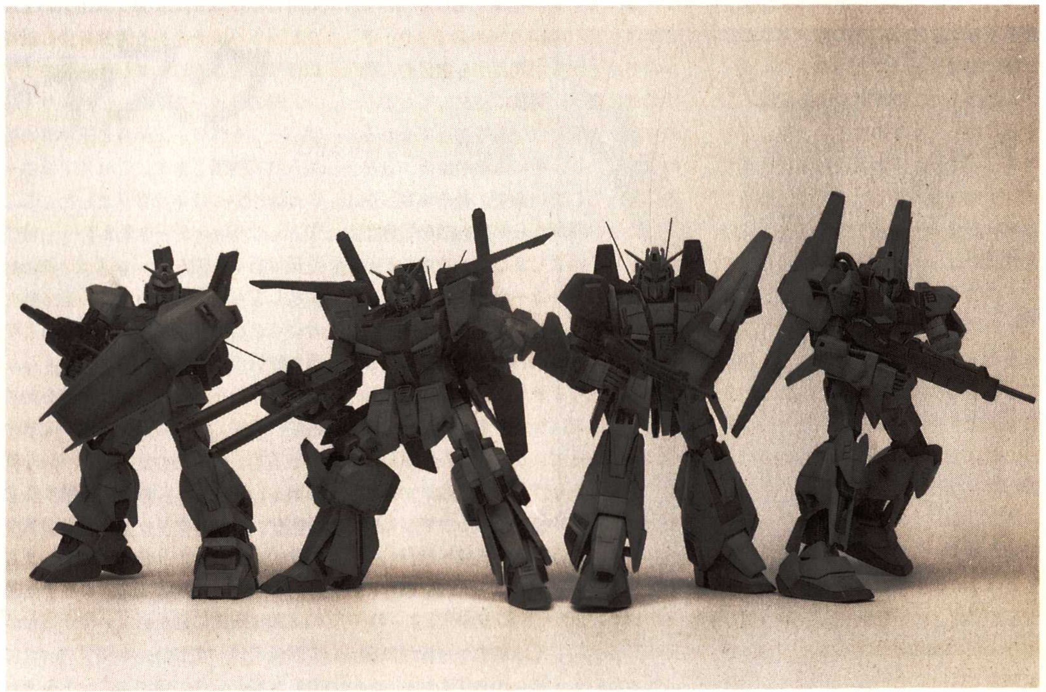
●ＺＺ

スカート部の改造のいちばん楽だったのがこれ。なんていったって前部だけだもの。太腿の付け根に近い四角いブロックは一度切り離して、ひねることが出来るように改造します。

●百式

スカート可動がつらいのでパス（ごめんね！）そのかわり、ニュータイプ誌４月号付録で百式改が持っていたライフルを新造しました。恒例？のアンテナをジャンクパーツを土台にして配してみました。

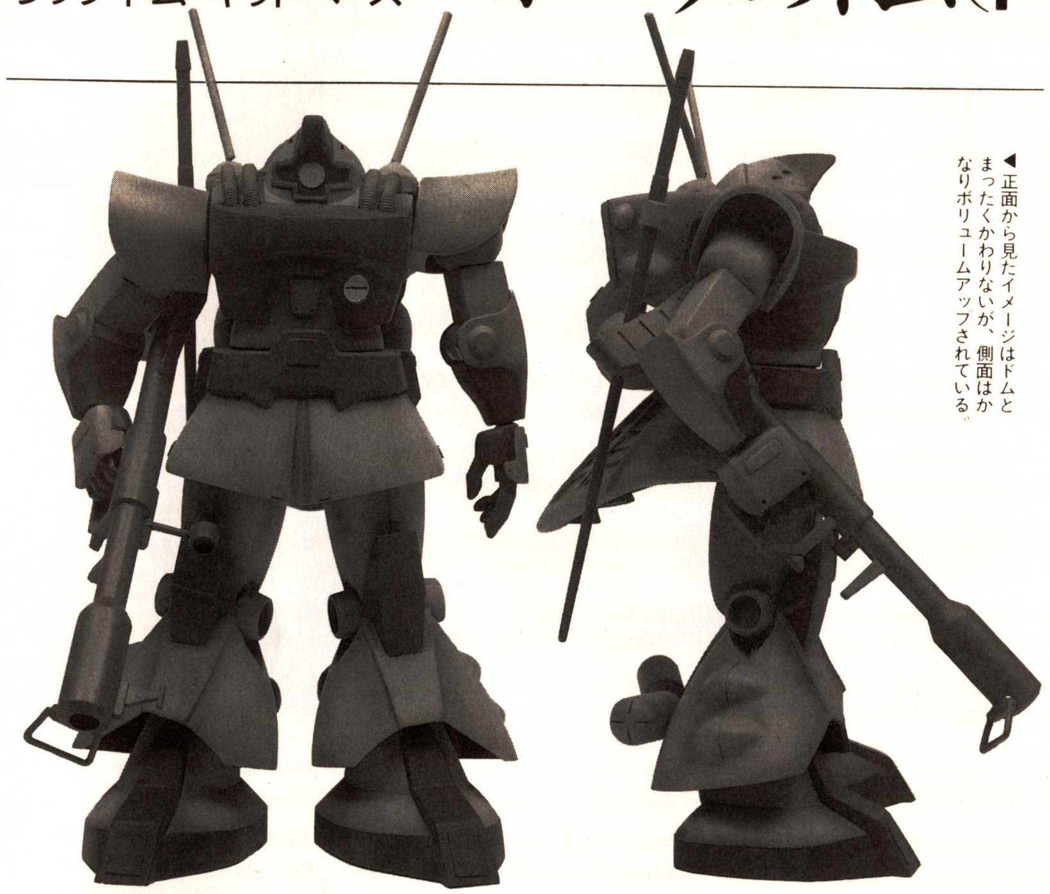
カラーリングは今回、砂漠戦という設定なのでデザートカラーで統一。仕上げはフラット。色を渋目に決めて見ると３体のガンダム型は、やっぱりＲＸ—78の血筋をひいているなあ、と思う。こうなると、あとノーマルガンダム、フルアーマー、プロトタイプ、パーフェクト（狂四郎）ガンダムも同じカラーリングにして並べてみたくなりますね…では、また。



▲ずらりと揃ったガンダムチーム。ちょっと見分けがつきませんね…。

1/144 SCALE リック・ドム キットベース ポーラのドム(ドワッジ)

by：井上　正人
MASATO INOUE



◀正面から見たイメージはドムとまったくかわりないが、側面はかなりボリュームアップされている。

ザクタンカーと一緒に受け取った設定資料の中にドムがありました。ほう、ＺＺにドムが出るのかと思いつつよく見ると〝ポーラ用ドワッジ〟と書いてあります。ドワッジ？ガンダム記録全集第５巻によれば前作のガンダムで第37話に登場するはずだった、リック・ドムの原名（この時点では全52話になる予定だった）なのですが、後にＭＳＸシリーズとして大河原邦男氏のデザインが発表されました。でも、あれとは形状が全々違いますね。まあ、立体を作るのならドムにそっくりの方がキットの改造だけですみますから、私にとっては都合のいい話です。そんなことを考えながら設定をさらによく見ます…なになに「前から見たらほぼ完全にドムですのでヨロシク」だと…と言うことは背面だけを改造すればよいわけだな。これなら５日あれば出来るだろうと計画を立て、同時進行で製作していたザクタンカーを先に完成させてしまうことにしました。数日後、ようやくザクタンカーが完成した時点で、ドワッジの締切日まで、あと４日しかありません。この週は大学の授業も仕事もいそがしい時で、学校を休むことも出来ません。その日から、さっそく製作にとりかかることにしました。とりあえず、ドムのキットを組まなければなりません。兄の店（模型店をやっているのです）の在庫を知らてべみると無い！１／144スケールのリック・ドムのキットがない‼どうも数日前に売り切れた様子。問屋に注文してもドムのキット１個だけなんて送ってくれるわけはないし、手に入るのは２、３日後になってしまいます。その事実が判明した次の瞬間からドムを求めて模型店めぐりが始まりました。大きなデパートのおもちゃコーナー４店、町のおもちゃ屋さん３軒、模型専門店４軒、全部で11ヶ所ものお店を探しましたがどこにもありません。あるのはＺガンダムシリーズばかりです。結局、その日は見つからず、どこをどんな風に作るか考究するだけで終ってしまいました。次の日、学校から帰るとすぐに昨日休んでいた近くの玩具店へ急行しました。「あった！ありました‼」確かに１／144リック・ドム、500円です！昨日一日無駄にしていますから製作期間はたったの３日間しかありません。しかも、学校から帰ってからの作業で午後８時ごろからとりかかりました。

まず、キットをノーマルに組んでみます。このリック・ドムのキット、よく出来ているのですが、どうもウエストのあたりが太くて、カッコ悪いのでコクピットハッチのある腹部を少し細目に作り直すことにしました。胸のラインと腰のラインで切断し、バルサで腹部パーツを作り、上半身と下半身の間に入れて接着します。これでプロポーションが少しはよくなりました。ここで、ふとカレンダーを見ます……締切り日はあさってか……まてよ、作品が完成しても東京へ送るのに一日必要だ。ということは作業できるのは今日と明日だけ!?これは大変だ。さっそくリック・ドムからドワッジへの改造を始めます。まず、いちばんやっかいな背中からです。現物あわせでプラバンを切り出し、箱を組んで背中に接着するのですが、なかなかリック・ドムの背中のラインとぴったり合わず苦労しました。左右のノズルの間のブロックとその上面は設定に描かれていなかったので想像で作りました。中間ブロックにある背部タンクの接続ユニットを５ｍｍプラ棒より作製し、８ｍｍプラパイプのまわりにプラバンを貼ってふとらせたタンクを接着します。ノズルの側面のこぶの様なモールドはエポキシパテで作りました。エポパテは電球の近くに置いて熱を加え、30分程で硬化させました。次に大きくはり出した後部スカートですが、バルサ原形をヒートプレスして作製し、裏からフィン状のモールドを0.5mmプラバンを貼って再現します。スカートの中にはバーニアが５個設定されていますので、１／144トゥランファムのものをシリコン取りして複製したものを使用しました。それにしても毎回、毎回、バーニアには困ってしまいます。ピッタリのサイズのものがなかなか見つからないし、もし見つかっても同じものはそうたくさんないし、自作するのも面倒だし、ここはひとつ大小、様々なバーニアが100個ぐらい入って500円のバーニアセットなんて出してくれたら、助かるんだけどな。

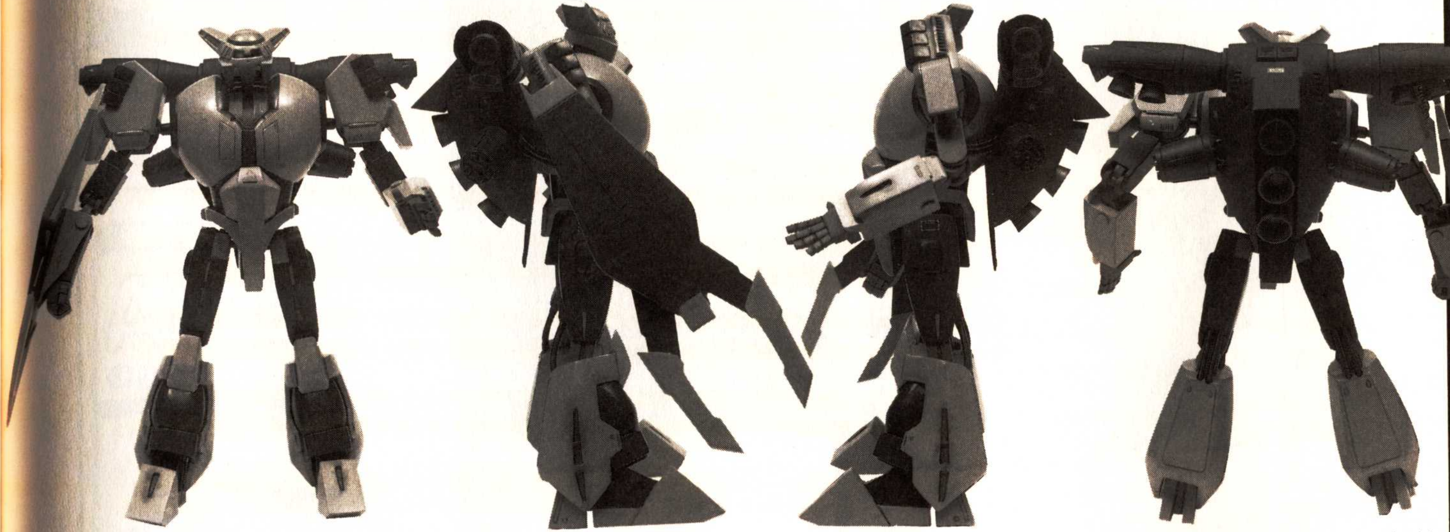
次に頭部です。モノアイ上のはり出しをプラバン＋ポリパテで大きく長くします。バルカンの穴を左右に２門づつあけ、肩から背中に走っているパイプはスプリングを使用しました。また肩を少し、いかり肩にするため、ショルダーアーマーの可動部をカットし、プラバンを貼って角度をつけます。手は指をランナーから自作し、手の甲のアーマーも適当ですが、それらしく作りました。

脚部に関しては、それほど手を加えていません。まず大腿部をポリパテでふとらせます。特に後の膝関節にかぶさっているような形状に注意しながら作業を進めます。膝のアーマーは少し長いようだったので５ｍｍ程カットしました。脚スカート後部のドロップタンクはプラ棒から作り、横のコブは背同様にエポキシパテで作製。脚は少し長目にセッティングして体に取り付けます。書き忘れていましたが、背部ノズル上にはアンテナが右側面にはヒートサーベルがあります。

最後に塗装です。砂漠のイメージが強いので、それらしいカラーリングにします。基本色をサンディブラウンとし、胸はカーキにダークイエローとグリーンを少量混合したもの。グレーの部分はホワイトとブラックから出来た適当な灰色に青を混合したものです。

1/144 SCALE フルスクラッチ ボリノーク・サマーン

by：平田　篤史
ATSUSHI HIRATA



今回、製作したボリノーク・サマーンは別にとりたてて新しい技術は使っていません。まず、胸と胴をバルサのコアにポリパテを盛って作ります。この時に、プラバンで作ったふんどし部をバルサブロックの下部へ取り付けておきます。また、首を取り付ける基部もプラバンで作ったものをポリパテを盛る前にあらかじめつけておきます。

胴体ができあがったら、それを基に設定資料をながめつつ各部の寸法を割り出します。腕は肩もふくめてプラバンで作りました。ただ肩の炸裂弾ランチャーのふたと排煙スリットは原型をシリコン型にとり、型にポリパテを押し込んで量産してあります。手の平と指は左手がプラ棒製、右手はにぎりこぶしなのでポリパテブロックからの削り出しです。右手についている大型のシールドは、プラバンにポリパテを盛って厚みをもたせてあります。シールド前部のカニバサミはプラバンの貼り合わせ。２門のビームキャノンはプラパイプより作ってありましす。

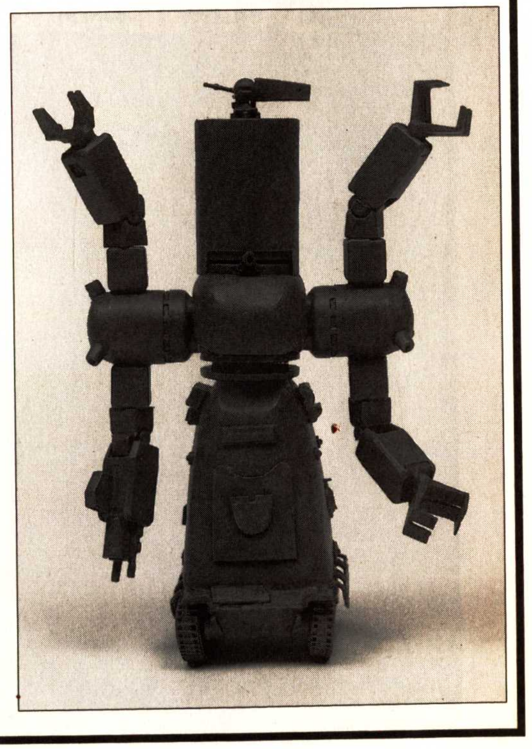
次に足ですが、太腿部分はプラバンで作った骨組にポリパテを盛って作ります。スネの部分はかなりボリュームがあるので、バルサブロックにポリパテを盛って原型を作り、プラキャストで複製した後、足の甲が入るスペースをドレメルで削ります。足の甲もスネと同様にキャスト製です。スネとモモを結ぶ関節はプラ棒を貼り合わせて作ってあります。またにあるまわし状の部分は中央がポリパテ製。左右の部分はプラバン製です。

ここまで、できたら体とのバランスを考えながら頭を作ります。これもポリパテ製ですが、割りばしの先にポリパテを盛って団子を作り、それを削る方法をとりました。頭部のレドームは中に戦闘機のレーダーに似せたものをプラバンで作って入れてやり、塩ビをヒートプレスしたドームをかぶせてあります。

塗装は、いつものようにタミヤのアクリルカラーを使用しましたが、黄緑の部分がグリーンとホワイトを３対１で混ぜたものに少量のフラットベースを入れ、グリーンの部分は原色のグリーンにフラットベースを入れて半つや消しにしたものを使いました。濃い灰色の部分はダークグレイ。バックパックは、つや消しの濃緑色を吹きつけました。バーニア内はレッドとレモンイエローを２対１で混ぜたものです。

1/250 SCALE フルスクラッチ キャスク

by：細沢　由浩
YOSHIHIRO HOSOZAWA



ＢＣ８号に載せていただいた１／144スケールバイアランに続くフルスクラッチ第２作です。

製作についてですが、腕はＧＭIIからの流用で４本必要ですから、400円のキットが２個、つまり、腕だけで800円かかってしまうわけですね。

胴体は胸がアーマードバルキリーの肩を1cmほど広げたものを芯にして作りました。腰はプラバンで組んだ箱にエポキシパテを盛って作りました。このＭＳはホバーで移動するそうですが、それではとても50年前のロボット（まだ、モビルスーツという名前はなかったのでしょね）に見えないのでキャタピラにしました。

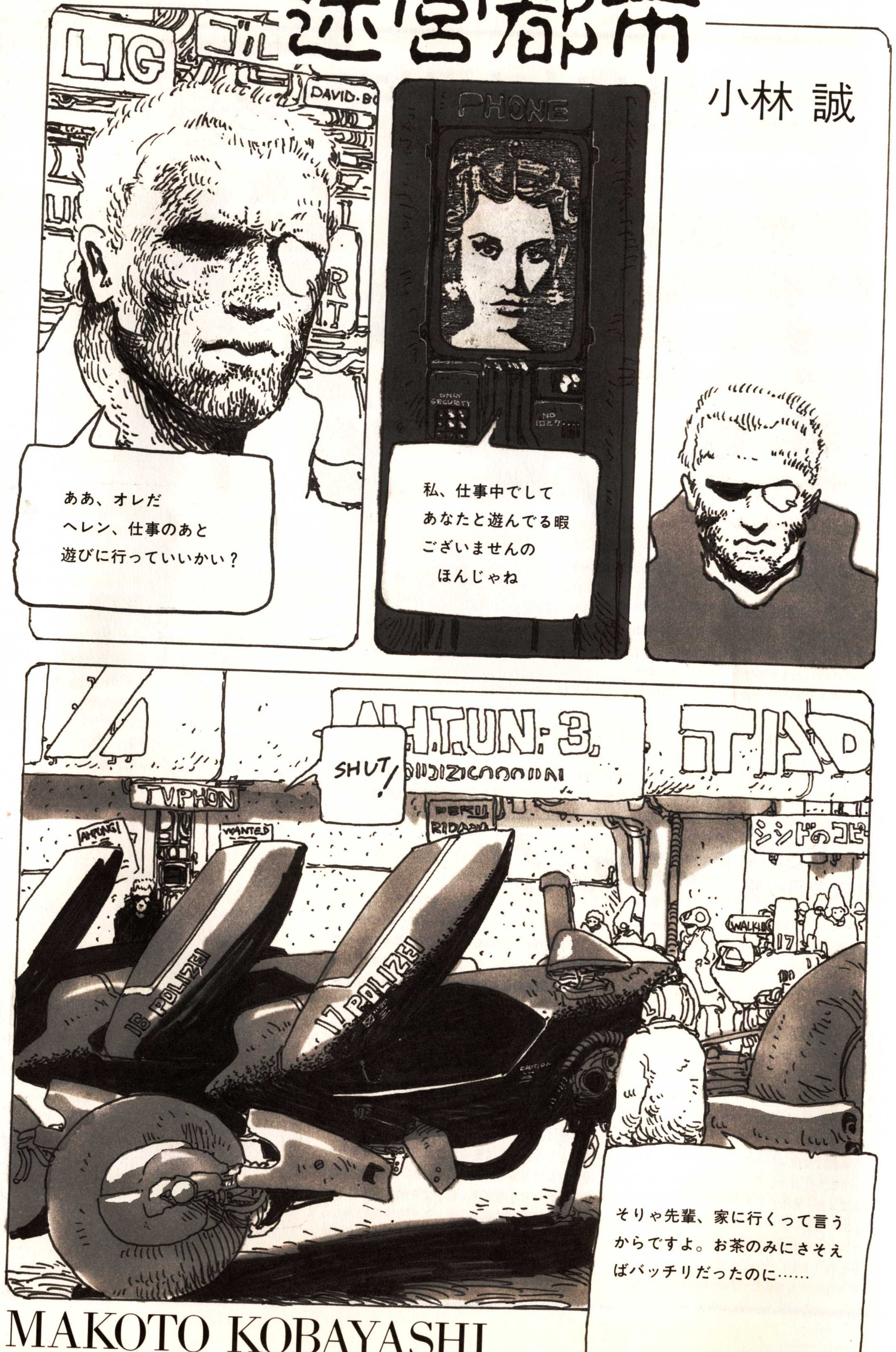
頭部ですが、最初のころは全高が15〜16ｍぐらいのものだと思い、ガンタンクやレイズナーのようなキャノピーの付いたコクピットにしょうと考えていたのですが、テレビを見たら30ｍぐらいはありそうな巨大なものだったので、あきらめました。ですから、１／144スケールのつもりだったのですが１／250ぐらいでしょね。360度回転するモノアイも50年前のものには見えないので移動式のモニターカメラといった感じにしました。それから、肩は１／144ガンタンクの腕です。

塗装ですが、まず最初に溶きパテを塗って表面を多少、ざらざらにさせます。次にレッドブラウンのような感じの色（適当に混ぜたものです）を塗りました。その上にメタルコートのカッパーを薄く塗り、エナメル系のハルレッドでウォッシングしました。そして最後にラッカー系のフラットオレンジでドライブラシしました。これで全体が錆びた感じになると思ったのですが、あまりうまくいきませんでした。

作業中は骨折していて右手だけで約17日で完成させました。かかった費用は全部で1580円です。

迷宮都市

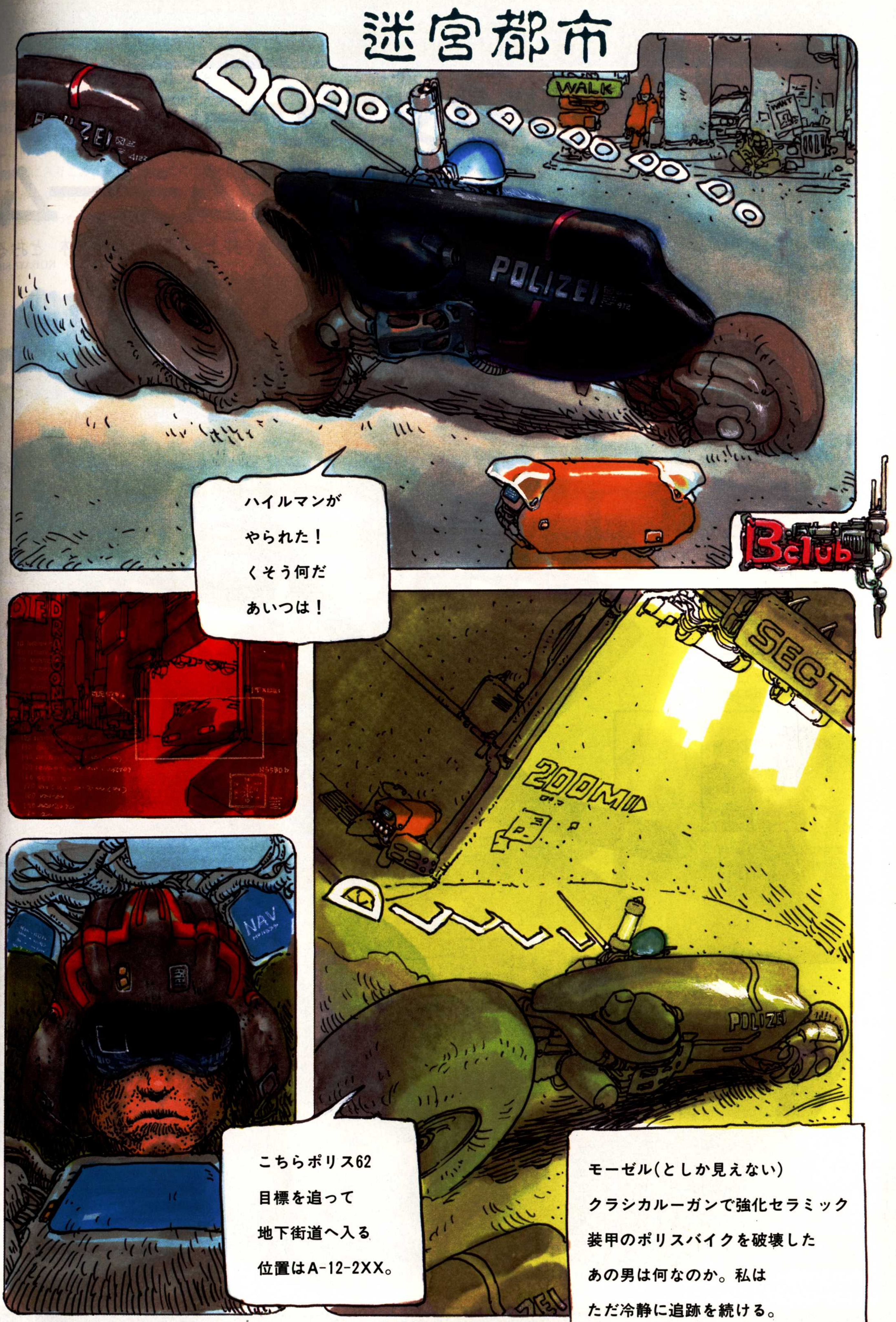
小林 誠



MAKOTO KOBAYASHI







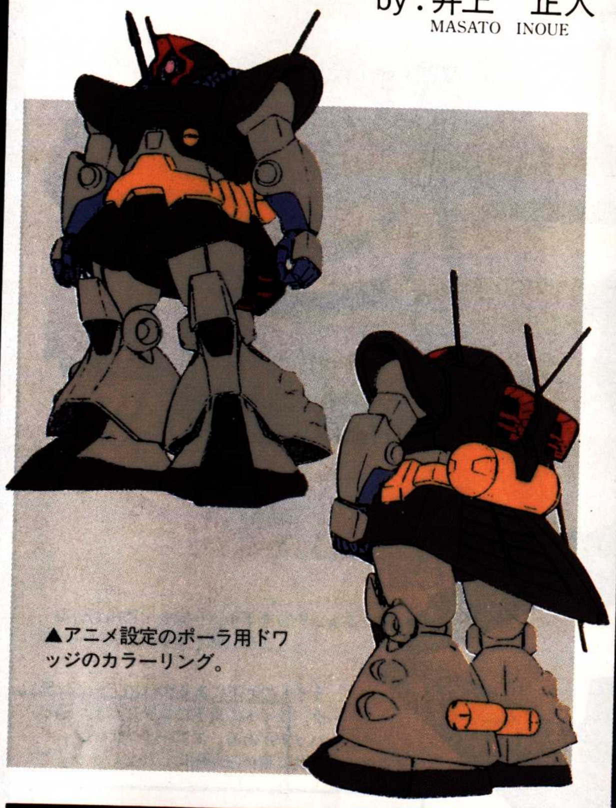
NEXT STORY—B-CLUB NO.11

ZZ GUNDAM MOBILE SUIT

ドワッジ、またの名をポーラのドム……

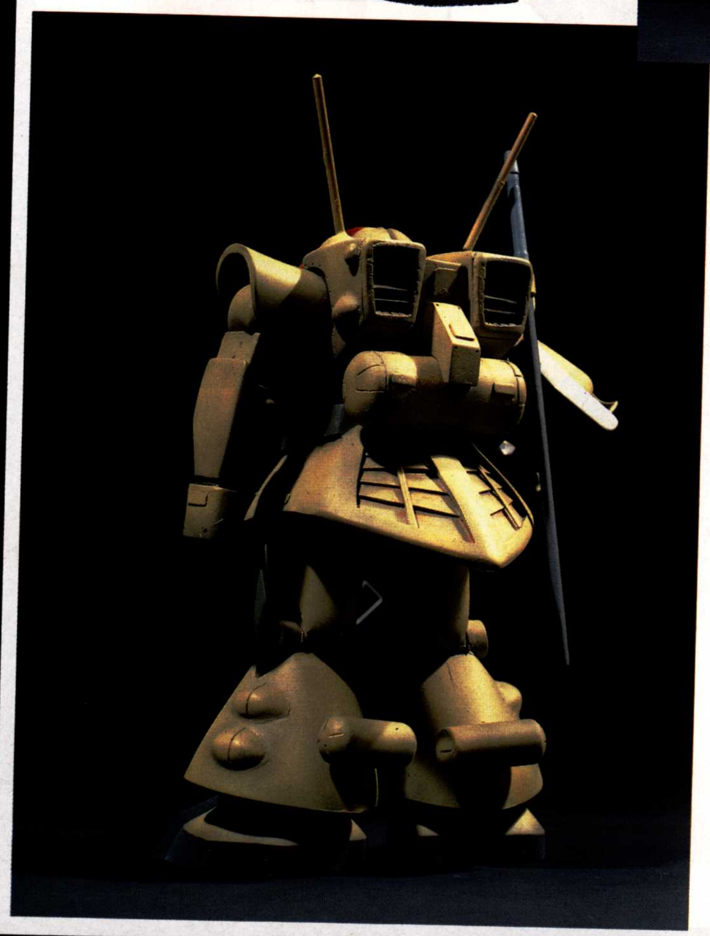
1/144 SCALE

by：井上　正人
MASATO INOUE



▲アニメ設定のポーラ用ドワッジのカラーリング。





ドム改と呼ばれるドワッジは本来一年戦争時に使用されたＭＳである。元々陸戦タイプとして多く地上に導入されたドムは、後にリックドムとして宇宙戦で効果・性能を見せたが、その一方で陸戦における性能を更にアップさせた機体も存在したのだろう。それがこのドワッジである。

つまり、この機体は新登場機であるが、実際には旧軍タイプであり、新開発されたＭＳではない。

実際に地上に配備された数は少なかったと思われるが、大戦後期に配備されたことも手伝い、この７年を生き抜いてきたジオンの生き残り部隊が多く使用している。

ロンメルが使用した機体は、幾つか他の機と形状を異にするが、これは老練な戦士であるロンメルのために作られた特別仕様であったと考えるのが順当だろう。

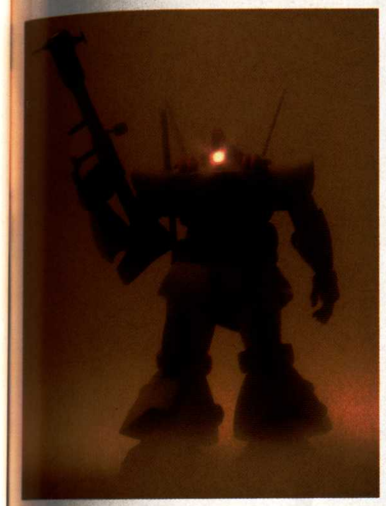
ロンメルのＭＳ操縦テクニックはなかなかなものでは無く、それはかつてグフをもってガンダムを圧倒したランバ・ラルにも通じるパワーがある。砂漠の中に潜み、敵の接近を持って奇襲する作戦など、長年砂漠での戦いを経験してきたものだけが養える勘で、ガンダムチームに対抗、その力の前にはジュドーも敗れるしか無い、と思われた。

またビームサーベルを受け止めるために、敵ＭＳの手首をつかんでみせる、などファン泣かせの技も見せ、久々にＭＳパイロットとしての意地と誇りを見せた人物であったが、その一方でドワッジの能力と自分の経験に頼りすぎ、知識にない、可変ＭＳの性能の前には一たまりも無く粉砕された。しかしもし、敵が可変機構、飛行機能を持っていなかったら、あるいは、と思わせる戦いぶりであった。

次に登場したドワッジは、やはり生き残り部隊のアマサ・ポーラの部隊がダカールに馳せ参じた際に使用したものだったのだが…。

AMASA PORA

イラスト：小曽松正美
ネーム：遠藤　明吾





戦士の肖

アマサ・ポーラ

彼女は不遇なキャラクターです。

と言うのも、元々彼女が登場した『リイナの血』の前後編は自分でも気の入った作品で描きたい物語も詰まっていました。しかしちょうどゲスト的キャラクターの登場が少なく、特に女性の印象が弱かったことから、監督の方からこういうキャラクターを出して欲しいという要望があって、登場することになったのです。

だからこの話でなければ、もっと活躍の場を与えられたのでは、とも思うんですが。どうしてもストーリー的には見せ場が作れなくて、シナリオの中でもかなり彼女の存在を無視して話を進めたようなところがありますね。

イメージとしては、Ｚのライラ・ミラ・ライラなんです。たたきあげの職業軍人で、しかも強いおばさんタイプ、という。設定年齢も29、30、そんなところで。

彼女はジオンの生き残り部隊で、ミネバの降下を知って、部下のドワッジ隊を引き連れて馳せ参じたんです。だから心情的にはロンメルに相通じるものがあるし、また宇宙からの部隊に対する対抗意識も強かったでしょうね。だからオーギュスト・ギダンやグレミー・トトとは相入れなかっただろうし。ああいう形で殺すことになったのはとても残念で、〝ポーラのドム〟というネーミングが監督も僕もとても気にいっていただけに惜しかった。だけどリイナをああいう形にするのが無名パイロットでは悔しいので、彼女には死んでもらいました。

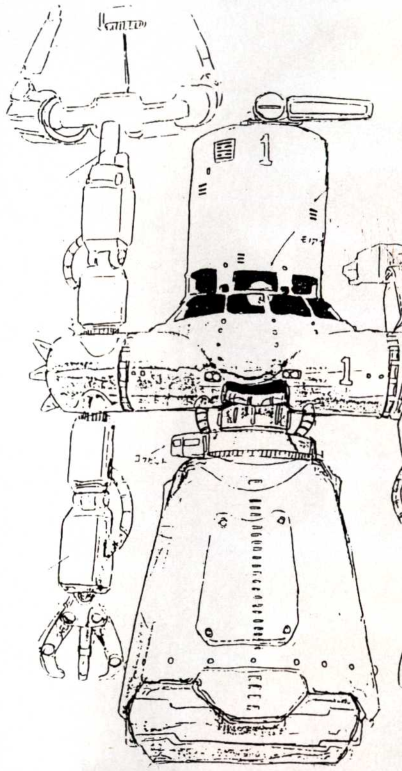
彼女と共に登場したオーギュストもドライセンで頑張っていますが、彼も一癖あって、元々はハマーンからグレミーへ送り込まれたスパイなんです。ところがグレミーの真意を知ってグレミーの部下となる、と言うわけ。

アマサ・ポーラの代わりというわけではないですが、37話からの宇宙編でも強敵が待ち構えています。地球降下作戦でも登場したラカン・ダカランがそれで、〝ザクIII〟が愛機となると思います。

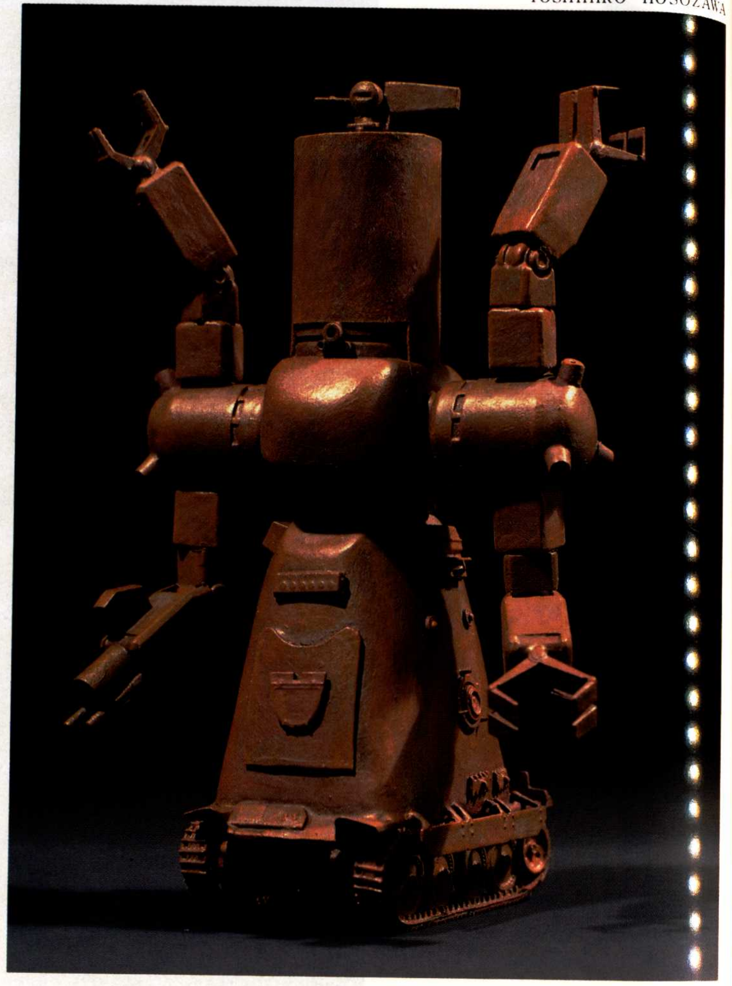
50年前のM·S？キャスク

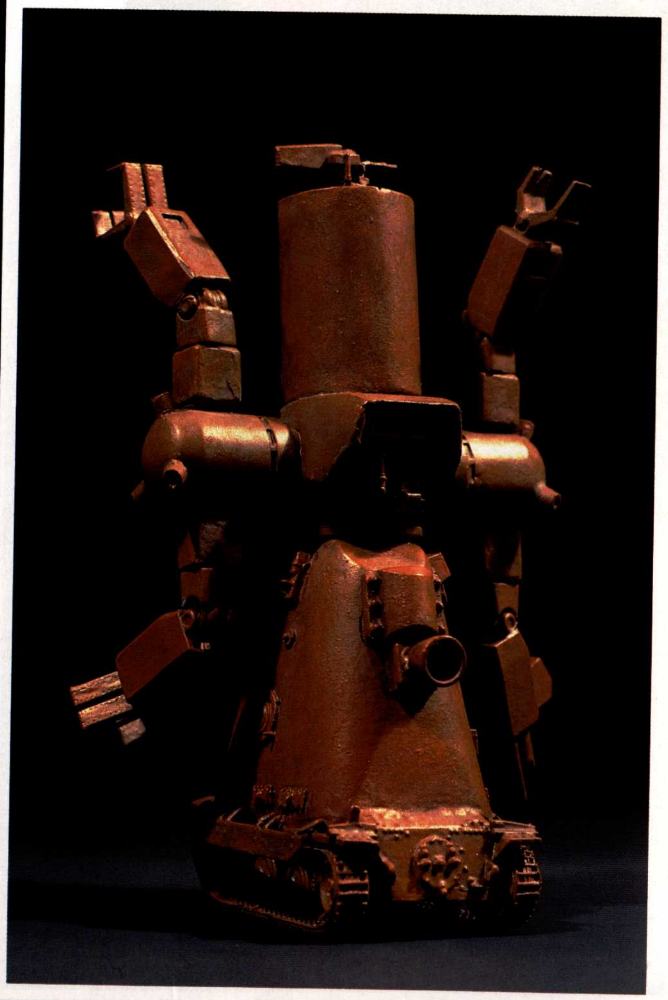
by：細沢 内浩
YOSHIHIRO HOSOZAWA

■1/250 SCALE FULL SCRATCH MODEL



デザイン会議の際、小林誠氏から提出されたデザイン画の一枚。このイメージを殆ど残したものがキャスクとして登場した。





ＭＳと言えば、一年戦争に備えてサイド３のジオン公国が開発した、ザク、がその元祖とされているが、〝幻のコロニー〟に登場したムーン・ムーンに安置され光族に崇められていたキャスク（原名はキャトル、と言う）は、それをさかのぼり、ざっと50年前に出現したＭＳと言われていた。
と言ってもこれは、既にこの時代ロボットも総てＭＳという風に一般では呼称されているためで、実際にはキャスクはＭＳでは無く、作業用ロボットである。

シャングリラは人間の居住用として作られた、史上初のスペースコロニーだが、ムーン・ムーンはそれ以前に鉱石資源などを宇宙から得るために作られたコロニーであり、人類が宇宙に安住するようになってからは、その存在は忘れ果てられていた。そこにおいて使用されていたのが、このキャスクだったというわけなのだ。

光族は、アーガマを乗っ取って、自分達の教えを宇宙に広めようとしていたのだが、それは失敗。結局モンドが動かしたキャスクによってかえって窮地を救われることになってしまった。しかしとても動くとは思えなかったこのキャスクを見事に動かして見せたのだから、もしかするとモンドって天才？





ZZ GUNDAM MOBILE SUIT

PMX-002 ボリノークサマーン

■1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL

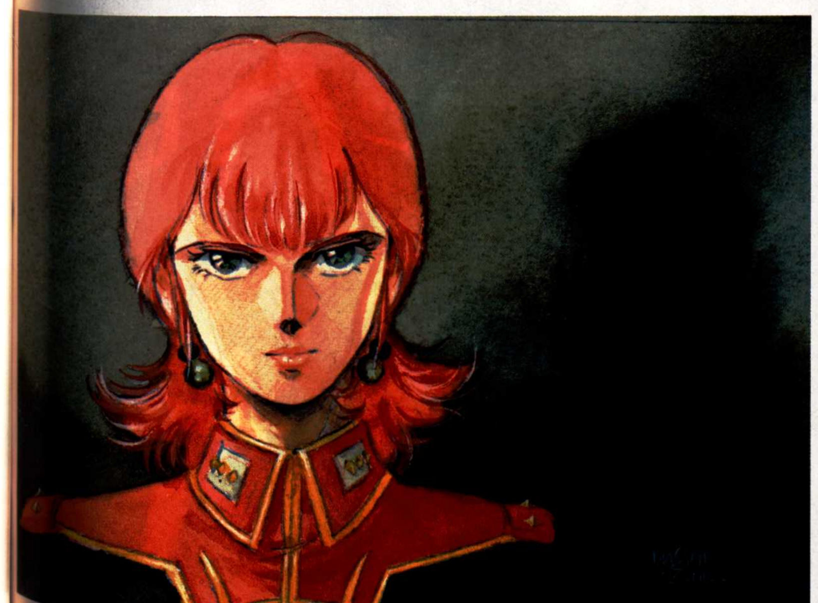
by：平田 篤史
ATSUSHI HIRATA



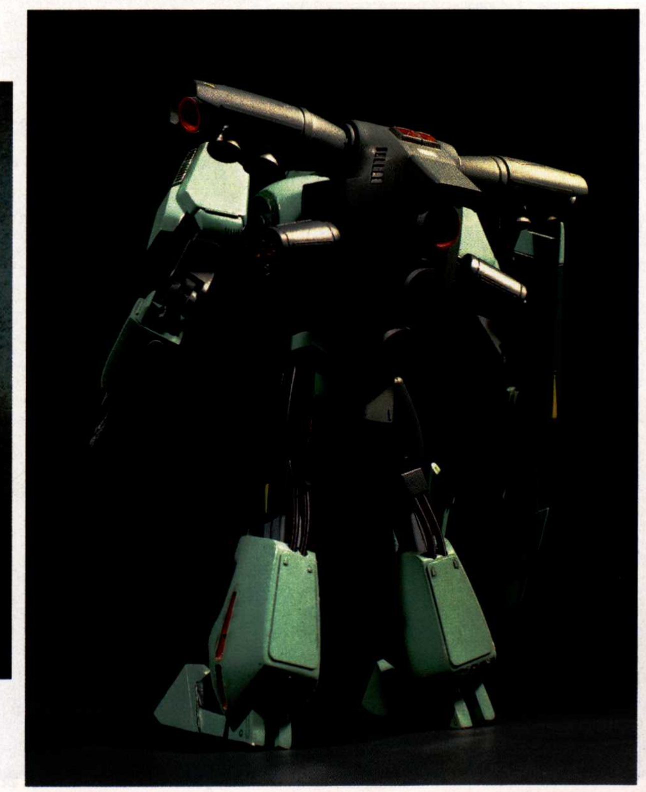
なんで、今さら、ボリノークサマーン……じつは、サラ・ザビアロフの隠れファンだったりして……

Ｚ・Ｇに出てきた女の子って、みんな気の毒な運命の人ばかりでしたねえ……。特に、サラ・ザビアロフなんかパプテマス・シロッコの側近として、全50話のエピソード中、半分以上に出ていたのにカツと結ばれぬまま、哀れな最期を遂げてしまいました。それなわけで、キットもされなかった哀れなＭＳであるボリノーク・サマーンをスクラッチしてみることになりました。今さら…と言われる方もいるかも知れませんが、ファイナル・ボリノーク・サマーンとしてふさわしい出来になるよう、がんばってみました。





イラスト/小曽根正美

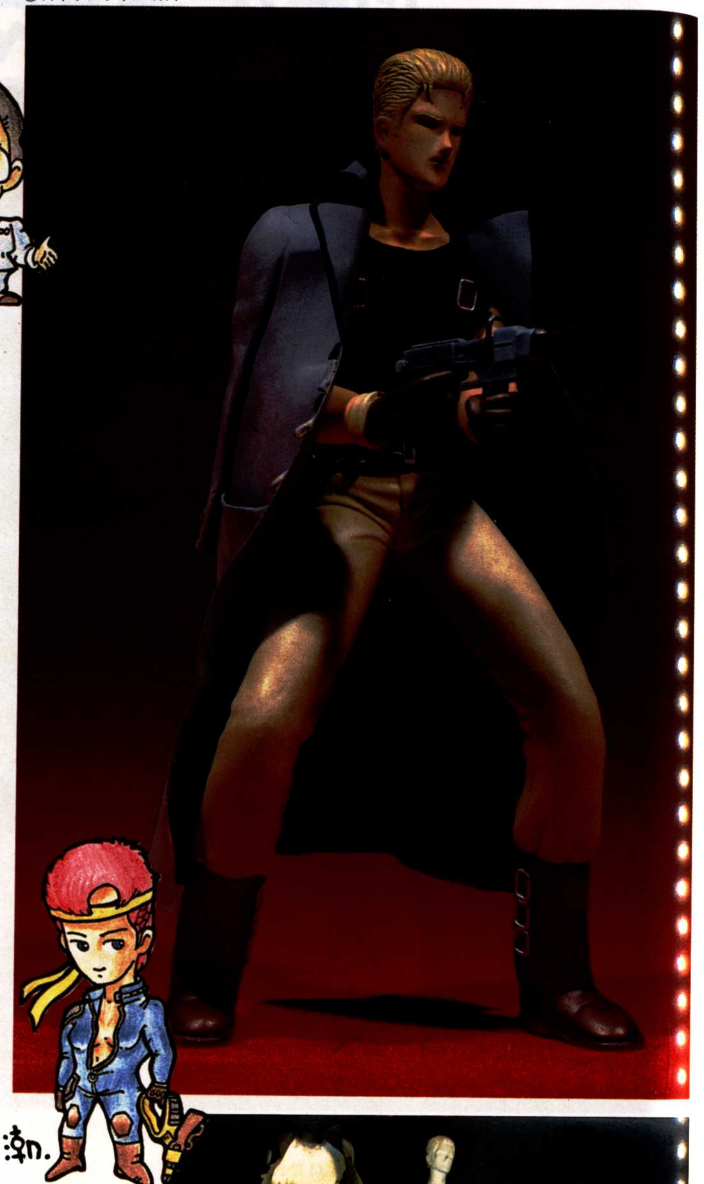


デビット・ラザフォード

■1/8 SCALE
FULL SCRATCH MODEL

by：緒方　宗人
MUNETO　OGATA





■デビット・ラザフォードについて

「単純バカね」（シモーヌ）
「彼は乱暴で単純な男です」（ロアン）
などというように番組中では、ボロクソに言われ、エイジを除けば地球側でいちばん頼りになる男のはずなのに、やたらエイジの足をひっぱる迷惑なヤンキー、それがデビット・ラザフォードだ。３クール突入後、この男はレジスタンスの指導者になり大活躍するのかと思っていたが、同じ直情経行型といってもゴステロのような緻密さがあるわけでもなく頑固なまでにエイジの活躍する舞台を作るサブ・キャラクターの役割を遂行したのでありました。いったい何度エイジに助けだされたのだろうか？　しかしレイズナーの全てのキャラクターの中で最も男らしいのがこのデビットですし、渋くきまっているわけですから個人的には大好きなキャラクターです。

■製作

１／８位の大きさで、ほとんどファンドだけで作ってありますと書けば、実はそれでほとんど終わってしまうので、困るのがフィギュアの製作記というやつです。しかし、これではあまりに不親切なので続けさせていただきますが、今回、いちばんまいったのがこの大きさです。同じスケールとはいえアンナなどと比べるととてつもなく大きくボリュームもあるので粘土の使用量はらくに２倍を越えます。ファンドはなかなか乾燥しないので、ものが大きければ、それだけ時間がかかるわけですから。

胴体は、すっぱだかで作って後から服を盛付けていくのですが、この時点で服のしわとかのモールドもほとんどいれてしまいます。ファンドなどの紙粘土類は盛ってから形を整えることが可能ですので便利です。ポリパテでは硬化後、しわとかを削り出すことになるので、けっこう面倒くさいのではないかと思います。もっともポリパテは硬化が速いので素早く服盛り、しわ入れ作業に入れるので、どっちもどっち、やり易い方でやればよいのですが…。

ズボンを吊っているベルトはプラペーパーを使っていますが、ほとんど紙に見えるのでこういう使い方はおすすめ出来ません。ブーツの金具類は銅線を曲げてやりました。

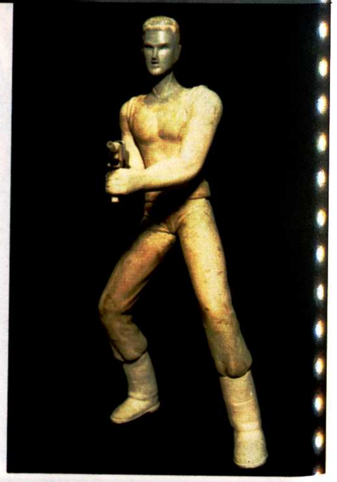
顔は「こんなものだろう」と適当に（いいかげんという意味ではないが）やりましたがどうでしょうか？ デビットは絵によって額の広さやあごの長さがまちまちなので困ります。パターンとしては「あごが長くてひたいは狭い（広くない）」か「あごが長くなくてひたいが広い」といったところですが、作例ではその中間的な感じになって私の優柔不断な所が出てしまいました。また友人に私の作る顔はやさしい感じで男性フィギュアには向かないと言われたので、今回は凶悪な顔にしてやるつもりでしたが出来上がってみるとやっぱりやさしい顔になってしまいました。髪の毛のモールドは粘土を盛付けてから針で入れました。アニメのキャラクターは立体にする場合、ヘアースタイルをどう処理するかが問題になることが多いのですが、デビットはこんなものでいいでしょう。（どなたか２クール目のまでのシモーヌの髪の毛うまく処理できませんか？）

コートは薄くのばしたファンドを身体に巻付けて形を整えただけ。当初、コートは作るつもりでなかったのですが前出の友人に「コートが無ければデビットの渋さが出ない」と言われたので後から追加しました。見た通り「着る」というのではなく、「羽織る」という形で作例に取入れました。

塗装と表面処理についてですが、ズボンとコートは溶きパテ（タミヤパテなどに代表されるプラパテをラッカー系塗料の溶剤でといたもの）を塗り（正確にはドライブラシのようにたたきつけるという感じで塗りました）表面に凹凸を作り、その上に基本色を塗りそのまた上から基本色に白を加えた色でドライブラシをした。これでボロズボン、ボロコートの感じを出したつもりなのだが、うまくいったかな…。肌の色は番組中の感じと全然違いますがこれはデビットがアメリカ人であることを強調するつもりでこうしたのです。でも、褐色の肌の方が感じが良かったような気もしますね。まあ、印刷で実際の色が出るわけはありませんので、こだわっても仕方ないのですけどね。



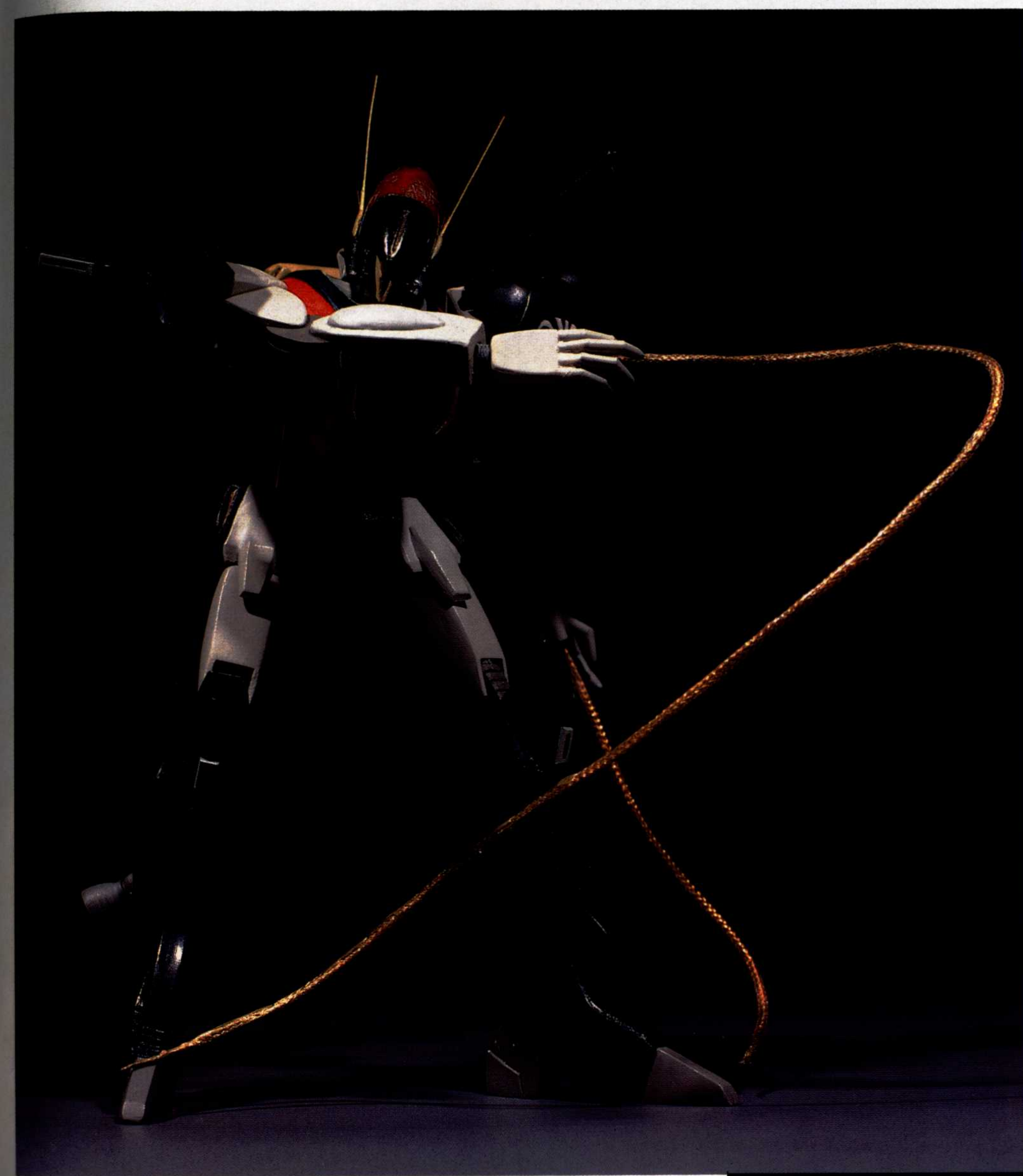
▶パーツ状態。初めはコートは作らないつもりだったが、友人の助言によりつけることにした。



EL-DARR

■1/72 SCALE
FULL SCRATCH MODEL

by：村上　石漱
SEKISO　MURAKAMI

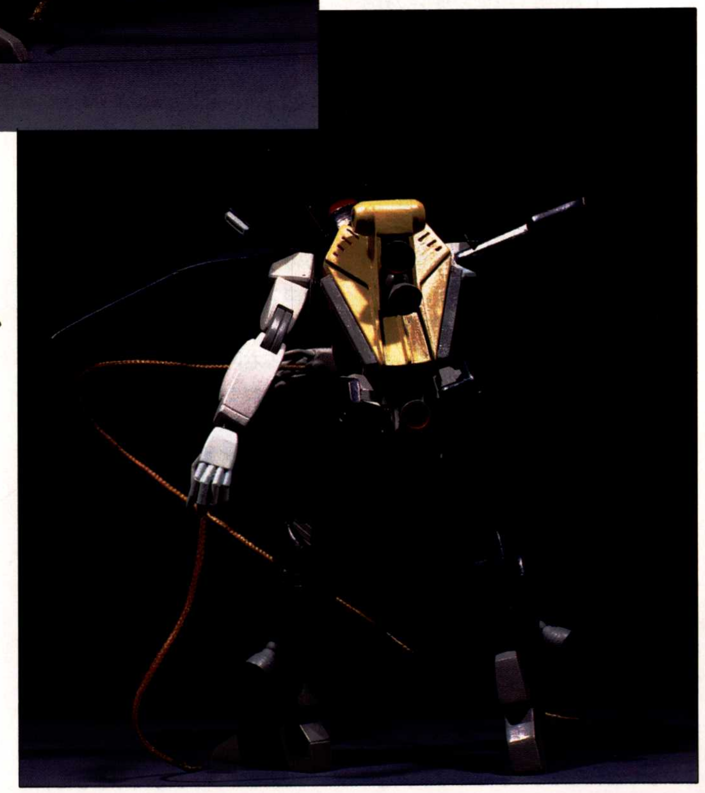


テレビのレイズナーは６月いっぱいで終わりましたが、まだまだ、レイズナーは終わったわけではありません。この10号が出るころには、ビデオ第一弾（東芝ＥＭＩ）が発売になっているでしょうし、10月には、38話のミッシングリングがビデオ第３弾として出るのですから、これからもワクワクものです。ミッシングリングもさることながら、３クール目の見所はなんといっても死鬼隊とレイズナーとの対決でしょう。特に地下核シェルター内における、浮遊機雷を使った戦いの中でのエルダールの健闘ぶりは、その華麗な姿とあわせて、めちゃくちゃにかっこよかったですねえ。

さて、今回、そのエルダールを再現すべく、フルスクラッチに挑んだのですが、これが、まあ試行錯誤の連続でした。一応の完成は見たものの、ポーズや表面処理などに、まだまだ不充分な所があり、このような誌上で発表するほどの作品ではありませんが、私の完成した初のフルスクラッチ作品でありますので、何卒、御容赦のほどお願いします。







死鬼隊のＭＦの中ではこのエルダールがいちばん、かっこいいと思う。設定の印象より作画されたエルダールの方がよかったけど。



マシンロボも
アニメ設定で作ってみると
なかなか、かっこいい……

by：宮下　将彦
MASAHIKO MIYASHITA

ブルージェット

7月からテレビ東京系で始まった「マシンロボ・クロノスの大逆襲」よりブルージェットとロッドドリルを製作してみました。ある「スケバン刑事II」の裏番組（？）なので、見ている人は少ないかもしれないが、さすが葦プロ製作だけあってロボットアニメのファンなら、まずまず楽しめる仕上げになっています。

さて、今回は主役のケンリュウ、バイカンフーをさしおいて、ブルージェットを作ることにした。それは、最初はこれなら、マシンロボのジェットロボを複製してポーズをつける程度で終わりだなと思っていたのですが、実作業に入るとあまりにも違いすぎるディテールにフルスクラッチを余儀なくされることになりました。

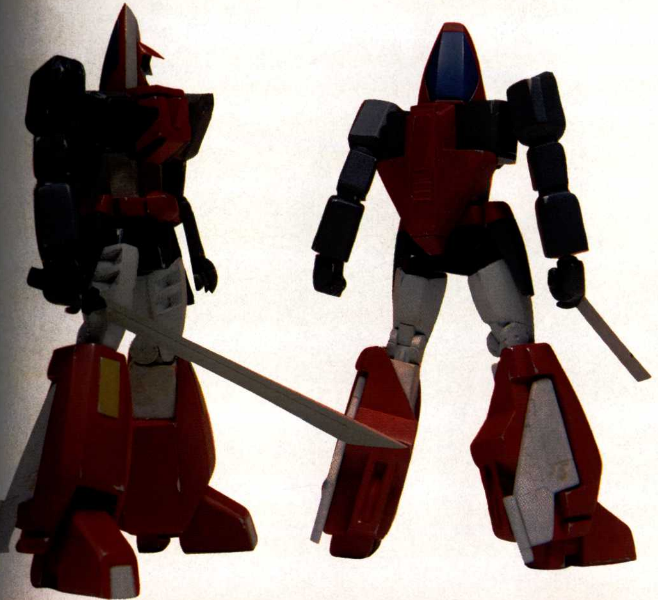
ジェットロボとの比較を考えて大きさは頭頂高で約10ｃｍと決定し、早速胴体から作り始めました。もちろん、プラバンの積層です。(これ位の大きさだと箱組みより積層の方がやりやすいでしょう）腰もプラバンの積層から削り出しました。太腿は片方をプラバン積層から作って複製しました。少し、太腿が小さくなりすぎたので、その分を膝から下で補いました。そのためかまたしても足が幾分、長目になってしまいました。もちろん、膝から下、足首等すべてプラバン製です。足側面の面取りがいまひとつ理解しきれず、設定とくいちがってしまいました。

頭は、顔面がプラキャストをデザインカッターで削り出したもの。その外枠はプラバン製です。とにかく、全高10ｃｍだから顔面が小さい！（５ｍｍぐらいしかない）思わず、カッターを持つ手がふるえてしまいました。

最後に腕ですが、肩・上腕・下腕とすべてプラ棒にプラバンを接着し、ひとまわり大きくした後、それぞれの形に削り出しただけです。左右対称なのでシリコンで複製しました。わざわざシリコンを使ってもったいないと言われる人もいるかも知れませんが、このような左右同形パーツの場合はふさわしい方法だと思います。さて、手ですがこの大きさだと流用するにも、使えそうなものが見つからず自作となりました。左手はプラバンをサイコロ状に積層したものからの削り出しです。右手はジャンクパーツを改修したもので、親指と人さし指を削り落し、手全体にモールドを加えて剣の柄を接着後、プラバンで作った指を接着してやりました。

塗装はアニメのカラーリングを元にして、昔なつかしいハゲチョロのウエザリングを施し、タミヤのフラットアースでドライブラシしてみました。





ロッドドリル

こちらの製作も、基本的にブルージェットの時とそう大差はありませんが一応各パーツごとに説明していきましょう。まず、胴体。やはりプラバンの積層です。しかし、積層ばかりやっていると箱組みが面倒に思えてきますね。積層だと面取りが削り出しで出来るし何よりも穴があきませんから…（箱組みの場合、中は空洞なので、へたに面取りの修正をすると穴があいてしまう）次に太腿です。ここは腰と一体となっているため、バランスを見ながら作業を進めました。といってもプラバンの箱組みにモールドを加えて太腿は出来上りですけどね。

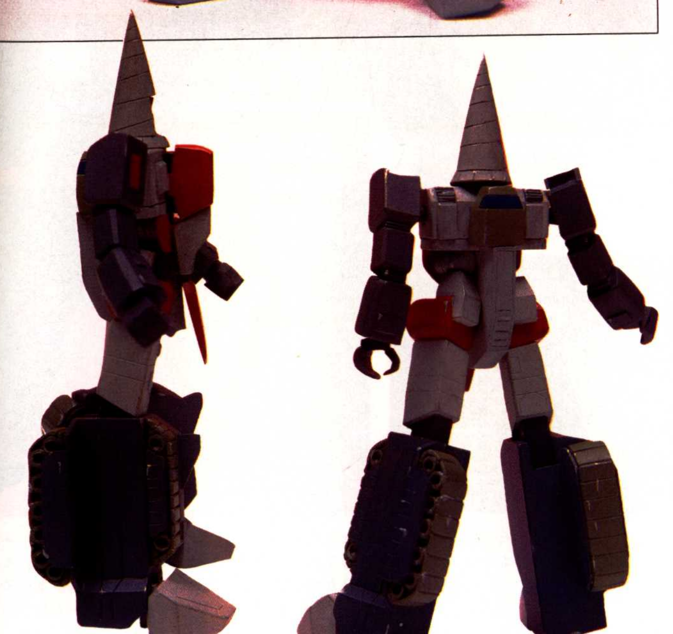
ここで脚部は後回しにして頭部に移ります。ここは１／60Ｊ＝ライデンの０６―Ｒのスパイクアーマーをひとまわり小さく削り込んで、プラキャストから削り出した顔面を中に仕込み、下からフタをして出来上りです。それから頭部のドリルの溝は鉛筆であたりをつけてから、Ｐカッターで表現しました。

次に腕です。設定だと肩・上腕・下腕共通ブロックというつまらない形状なので多少変化のあったジェットロボの腕を複製して使用しました。スケールが同じせいもあって、うまくフィットしたようです。手はブルージェットの時に比べて楽でした。もちろん、プラバン製です。

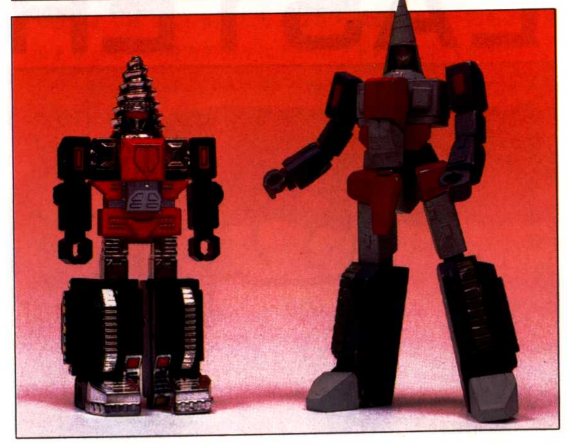
次は背部。ここは設定に大きなミスがあると思います。設定では股関節（ふんどし）の幅がそのまま変形時のコクピットの幅になるよう描かれていますが、これはいただけません。コクピットの幅は広く、股関節の幅はせまくなくてはいけないと思うのです。当然、ここはプロポーション（バランス）を重視しました。

さて、最後に脚部ですが、そんなに複雑な形状ではなかったのでプラバンを組むだけで大まかな形をとらえました。先に製作しておいた太腿や全体のバランスを見ながらの製作でした。(今回も三面図は、使わなかったから）足首はプラバン積層からの削り出しです。さて問題のキャタピラですが、当初「ここは、ドリルロボのパーツを複製すればよい」と思っていましたが、あまりのディテールの悪さと大きさの違いによって、やはりプラバン製となってしまったのです。もちろん、積層からの削り出しです。今回はほとんどのパーツが積層からの削り出しであったため彫刻をしているように思えることがありました。









▲ブルージェットとジェットロボ(上)、ロッドドリルとドリルロボ(下)の比較。頭やボディの大きさは同じなのだが、足が長くなった分だけ、ひとまわり大きく見える。

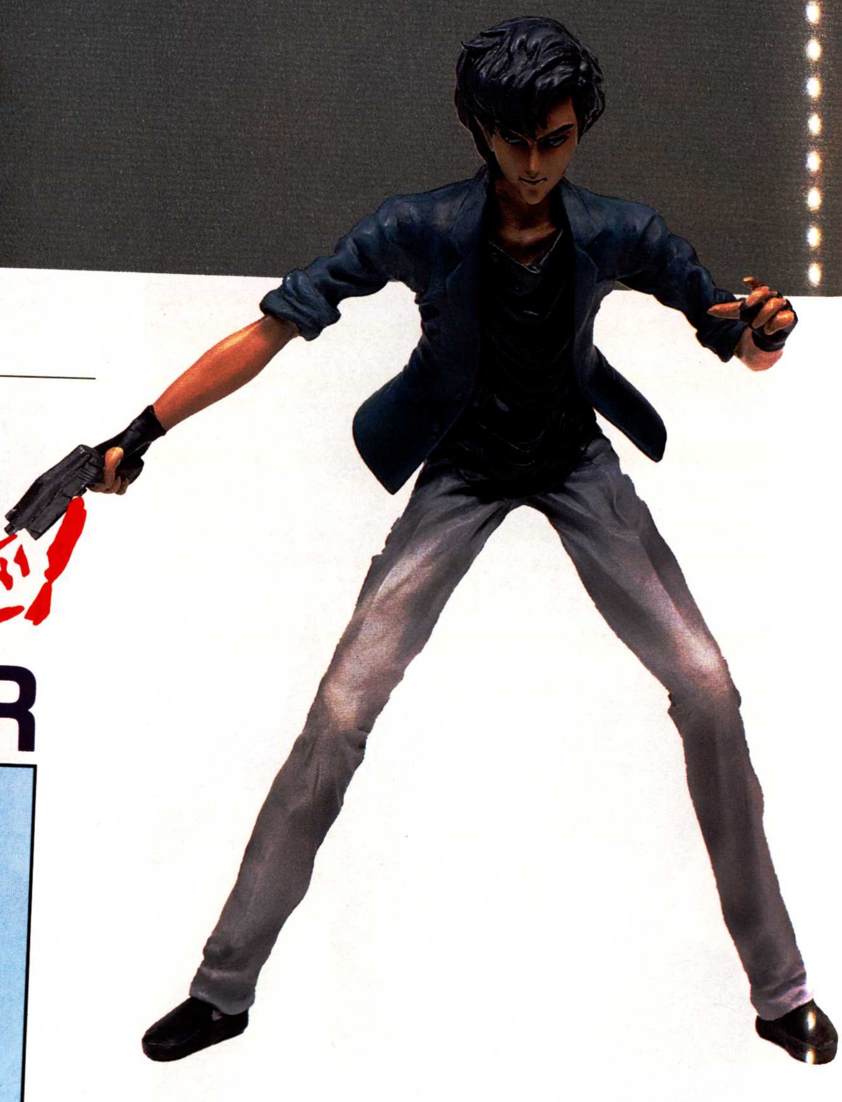
THE SF GUN NO.1



BLASTER : 高木亮介
RYOSUKE TAKAGI

FIGUER : 相原　秀
SHU AIHARA

超獣機神
DANCOUGAR
獣戦機隊専用銃
藤原　忍用
やってやるぜッ！
BLASTER







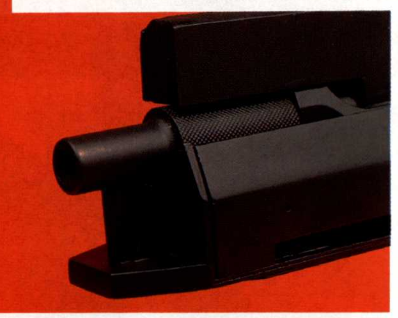
▲通常分解（？）はここまで、発光ダイオード点灯用の単５電池を取りかえるために、この部分はビスで外せるようにしてある。上部カバー（遊底？）はアクリルパイプを切断したもの。電池ボックス部はプラバンを組んだだけ。



▲ベースとなったのはＭＧＣのベレッタM93Ｒエキストラバレルのものだが、マガジンは初期発売のタイプである。この銃を選んだのはマガジンにエアーが入るタイプで、ケースレスだったことにもよるが、一番の理由は外観と寸法がそれに近かったためだ。

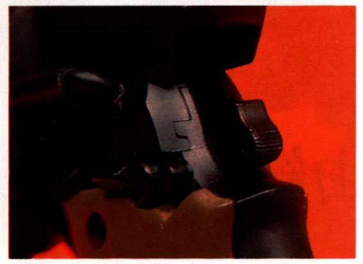


◀▼正面からみた銃口部。エアーソフトガンに興味のある方なら、このマズルを見ただけで改造ベースが判断できるだろう。下は上部カバーを外した状態での銃口部分。銃本体の左右幅は、450mm。グリップ部分の厚みが最大幅である。





▲前方のトリッガーを引くと左右４個の発光ダイオードが点灯する。後方のトリッガーが93ＲのものでＢＢ弾を発射するためのもの。前方のトリッガーはＢＢ弾の発射にはまったく関係ない。



▲ハンマー等の発射機構は93Ｒのまま。この銃はマガジンにＢＢ弾と発射のためのフロンガスを注入する。つまりマガジンそのものがエアーガンのようなものなのだ。



▲ちょっと扱いにくくなったが、93Ｒと同様にセーフティーは働く。写真はセーフティーをかけた状態。

■実は、MGCのベレッタM93Rベースのエアガンなのです。

獣戦機隊の藤原忍の持っているブラスター……というよりは、あの「ブレードランナー」でハリソン・フォード扮するデッカード刑事の使用するブラスターといった方がふさわしいですね。実銃（？）はマンリッヘルライフルを切りつめたものだと言われていますが、よく映画を見ているシーンによって何種類かのものが使い分けられているようです。それにしても、シド・ミード大先生がデザインしたヘアードライヤーみたいな銃でなくてよかったですねえ…。このブラスターはなかなか人気があるそうで、スクラッチしている人もかなりいるみたいですね、（ガレージ・キットでも発売されているそうだし）ところが、私の作ったものは単に外観だけではなく、ＢＢ弾を発射するエアーソフトガンなのです。

ベースとなった銃は、昨年の夏に発売されたＭＧＣのベレッタM93Ｒです。銃本体はエキストラバレルとなった改良後のものですが、マガジンは初期発売の仕様のものを使っています。コンバット・ゲームに使用するのが目的ではありませんから、特に銃としての機能には手を加えていません。最近のコンバット・ゲームで使われている銃を見ると外観が機能本位でどんどん変えられていくため、ちょっと見るとベースの銃の印象が薄くなっているものもあります。どうせ〝遊び〟なんですから、こんなＳＦガンの外観にしてしまったら楽しくなるでしょうね。どこかのメーカーさんがソフトビニールかなんかで、すっぽり被せるだけでＦＡＬやＭＧ34にまたマルス133やスパイダーショットやビデオビームガンに出来るパーツを販売してくれませんかね…（バンダイさんでは無理かな？）

さて、銃はプラバンとアクリルパイプ等を瞬間接着剤、エポパテ等で根気よく貼ったり削ったりしながら改造していったものです。ダブルトリッガーの後方の方がエアーソフトガンとしてのもので、前方のトリッガーは銃身下の４ヶ所の穴にいれた発行ダイオード点灯用のものです。電源は単５電池２本です。作業は３ヶ月ほどかけてコツコツとやって仕上げたのですが、耐久性を考えてやった作業ではありませんので、乱暴に扱えば外れてしまうかも知れないという無責任なシロモノです…。グリップが大きすぎてちょっと握りづらいのですが、エアーソフトガンとして充分に楽しめます。アニメを見た印象では、藤原忍のブラスターはこれよりもやや小さ目のようです。再度、この銃の製作にトライする時はひとまわり小さくして、本当にダンクーガのブラスターとして作るつもりです。

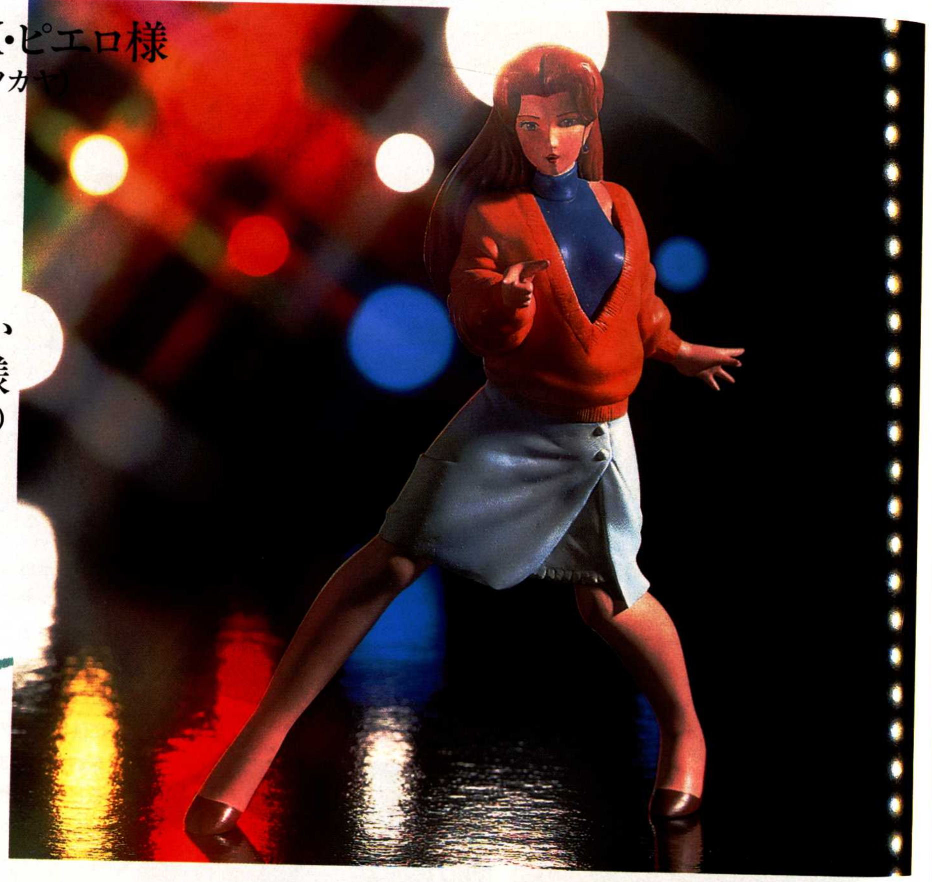
塗装はモデルガン用のスプレー塗料のサテンブラック。グリップはラッカー系の茶です。

アーバン・スクウェア

——琥珀の追撃——

11月に発売が予定されているエモーションのオリジナル・ビデオ・アニメ「アーバン・スクウエア～琥珀の追撃～」。原案・監督に西森明良、脚本・伊藤和典、作画は本橋秀之を筆頭とするスタジオ25という、オリジナルビデオとは思えない豪華スタッフ。そして、キャラクターデザインは高田明美。Bクラブは、8号でも予告したように、全国の著名フィギュアモデラーにお願いして、この作品のヒロインである田村由紀を人々のイメージで作ってもらった。スケジュールの都合で参加できなかったフィギュアモデラーもいたが、編集部でもまさか、こんなにたくさんの〝由紀〟が集まるとは思わなかった。さて、読者のみなさんにとって、どのフィギュアがイメージかな？　それとも、今から自分も作ってみますか!?





K•ピエロ様
(フカヤ)



ひらおか
としえ 様
(Bクラブ)

田村　由紀とはこんな女の子……

身長・161cm
体重・49kg
B・83cm
W・59cm
H・86cm
靴のサイズ・23cm
誕生日・○年3月7日
星座・魚座

血液型・O型
視力・0.7
出身地・横浜
家族・父(貿易会社経営)
母、兄
一ヶ月の洋服代・○万円
好きなブランド・特になし
好きな酒・ワイン

好きな食物・イタリア料理、
懐石料理….
職業・大学教授の秘書
大学院生
趣味・旅行、食器(グラス)集め
性格・ブランデーシャーベット

由紀ちゃんコンペに御協力いただきありがとうございました。



越智信善様
(むげん)



ひらおかとしえ様
(Bクラブ)



福田タカシ様
(ムサシヤ)



圓句昭浩様
(ボークス)

三星政広様
(せきや模型店)







あなたも由紀コンペに参加してみませんか……

Urban Square

「アーバン・スクウェア」の由紀フィギュア、あなたにとって、どの作品がイメージでしたか。自分が最も気に入ったフィギュア製作者の名前をハガキに一つ書いて下記まで送って下さい。(ひらおかさんのフィギュアは２体ありますが、〝服〟か〝水着〟の方か明記するように下さい。) 応募者全員の中から抽選で10 名に由紀のフィギュア（プラキャストによる複製品・未塗装）を差しあげます。(尚、ディオラマや背景等は付きません。)〆切りは９月15日到着分まで。

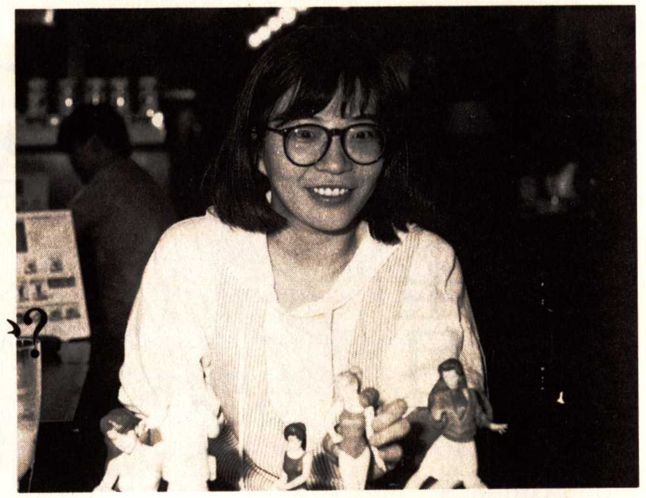
〒424 静岡県清水市袖師町702
バンダイ静岡工場　由紀人気投標係

さて、自分でも由紀のフィギュアを作ってみたいという人はいませんか？　今回、掲載されたものよりも、もっとうまく作る自信があるという人……また、アニメは作品を見てからじゃなくてはキャラクターに対する感情なんて浮かばないよという人。ビデオが発売される11月以後でもかまいません。由紀だけでなく、良でも望月刑事だって殺し屋の辺見でもいいですよ。傑作を作って参加して下さい。(特に〆切りはもうけません)

〒424 静岡県清水市袖師町702
バンダイ静岡工場Ｕ・Ｓ(アーバン スクウェア)フィギュア係

キャラクターデザイン

高田　明美さんに伺います……由紀って、どんな女の子なんですか？





ＢＣ　由紀のことを伺う前に「アーバン・スクウェア～琥珀の追撃～」とはどんなストーリーなんでしょうか。

高田　シナリオライターである青年がある夜、由紀を見そめる…やがて、二人はある殺人事件をきっかけに急速に結びついて行く…といったお話ですね。伊藤くん（御主人の伊藤和典氏、この作品の脚本を担当）によれば、「ずばりB級映画」のセンとか。

ＢＣ　ビデオの発売は11月下旬予定だと言うことですが、今回、Ｂクラブでは全国の著名フィギュアモデラーの皆さんに、各々のイメージで由紀を作ってもらったのです。(ずらりと由紀のフィギュアが取り出される)

高田　わあ、すごい…（しばらく、フィギュアを手にとったり、ながめたりしている）これでは、どのフィギュアがよいなんていえませんね。どれも、モデラーの方による特色のとらえ方がよく出ていていいですね。

ＢＣ　ところで、先ほど考えていただいた由紀のパーソナルデータなのですが、年齢が明確にされていませんね…

高田　それは、ビデオアニメを見てくださる層って、大体、17～18歳ぐらいの方でしょう。まあ、大学教授の助手をやっている大学院生というわけだから、22～23歳が正解なのでしょうけどそれだとアニメを見る人からはちょっと老けたヒロインになってしまう…それで、見た目には18歳ぐらいに思えるようにしておきたいわけなんです。

ＢＣ　なるほど……性格の所に〝ブランデーシャーベット〟とありますが、これはどういう意味なんですか？

高田　琥珀色……ついでに良の性格は〝毛の抜けた猫〟、彼の血液型はおそらく〝B〟でしょう。

ＢＣ　このストーリーの舞台となる町は、どこなのですか？

高田　架空の町です…が、神戸がモデルですね。ポートピア・アイランドのような所がありますし、でも、ちょっと横浜っぽいところもあるし、町並は吉祥寺あたりも混っていますね（笑）

ＢＣ　由紀のイメージって、一言で言ってしまうと、流行(はやり)の〝お嬢サマ〟って感じですね。実在するイメージは女優でいったら誰にあてはまります？

高田　そうですねえ……ブルック・シールズ、それに「ラビリンズ」のジェニファー・コネリー、石原真理子をいっしょにしたようなイメージですね。

ＢＣ　良は…

高田　顔は『メンズノンノ』の表紙モデルの阿部寛。性格的には時任三郎ですね。顔付きって、性格が入ると変わるでしょう…。

ＢＣ　由紀のキャラクターを見ていると「クリィーミー・マミ」の高田さんのキャラとは、違った印象を受けますね。

高田　今もお話した通り、実写の映画になってもおかしくないようなアニメにすることが狙いなので、等身なども実際の人間に近いキャラクターとなりました。

ＢＣ　由紀の声は誰が演るのですか？

高田　まだ、決まっていません。音の方は斯波重治さんの所（オムニバス・プロモーション）でやるそうです。

ＢＣ　ところで、石原真理子という名前が出たついでに伺いたいのですが、伊藤さんがテレビの「めぞん一刻」のシナリオを書かれるそうですね。

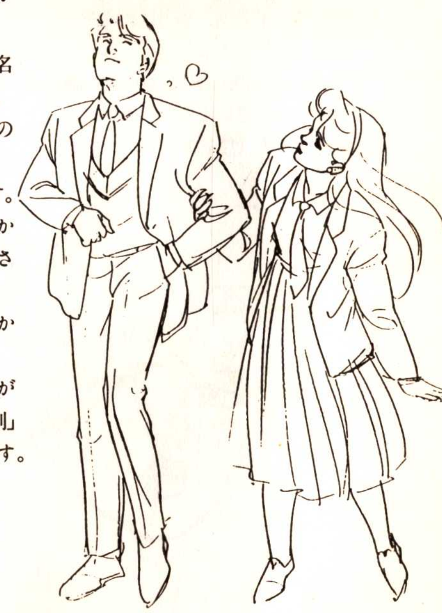
高田　ええ、10月の放送分からです。

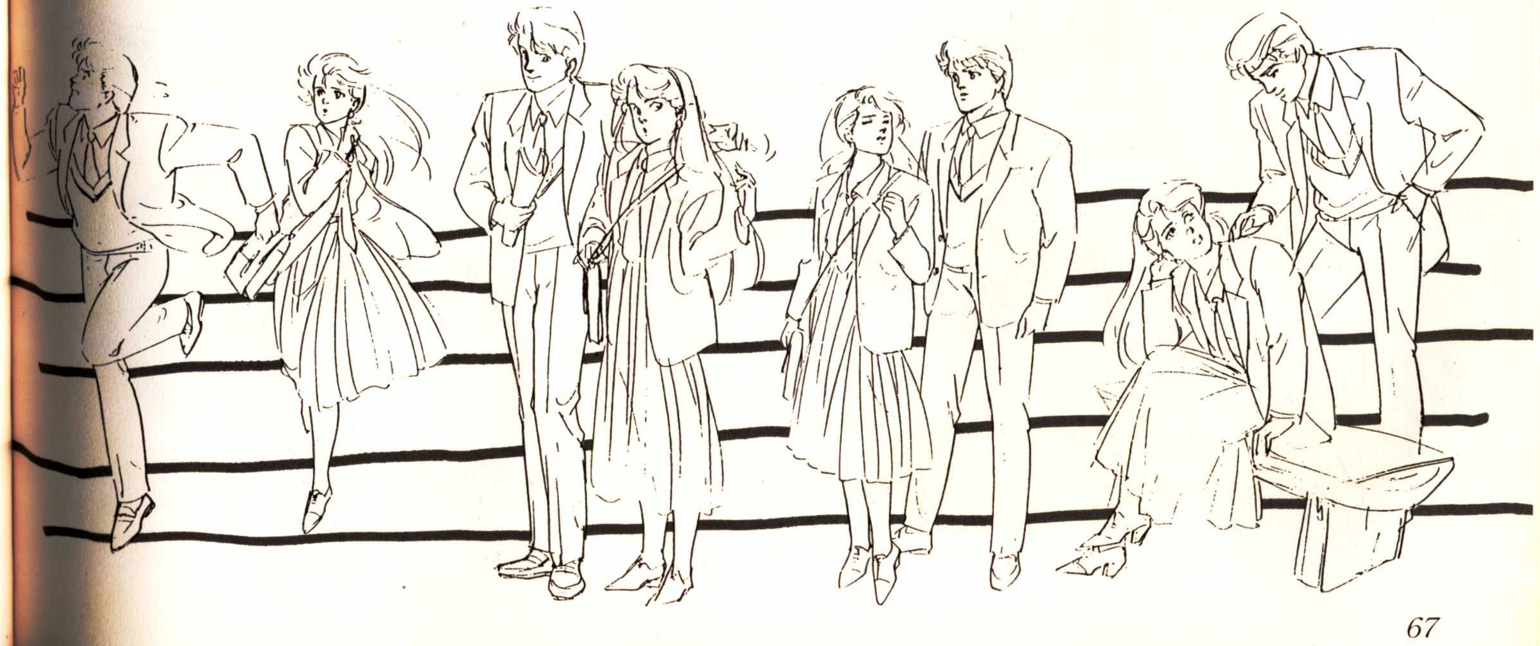
ＢＣ　高田さんが森山ゆうじさんにかわってキャラクターデザインを担当されると聞きましたが。

高田　今、デザイン作業に入ったばかりなのですけど…。

ＢＣ「うる星」の実績があるお二人が参加されると、ますます「めぞん一刻」面白くなりそうですね、期待してます。

（インタビュー：'86年７月17日）





由紀ちゃん完全設定資料集

「表情」

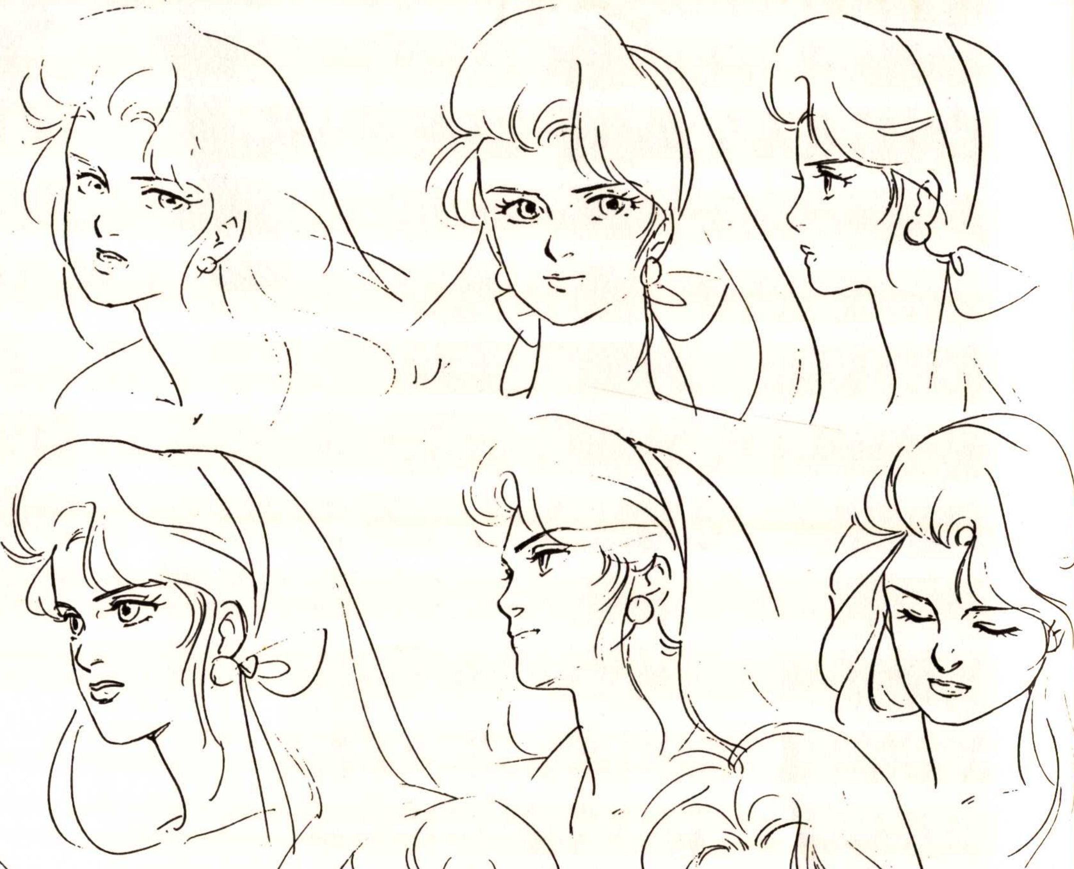
田村 由紀
YUKI TAMURA

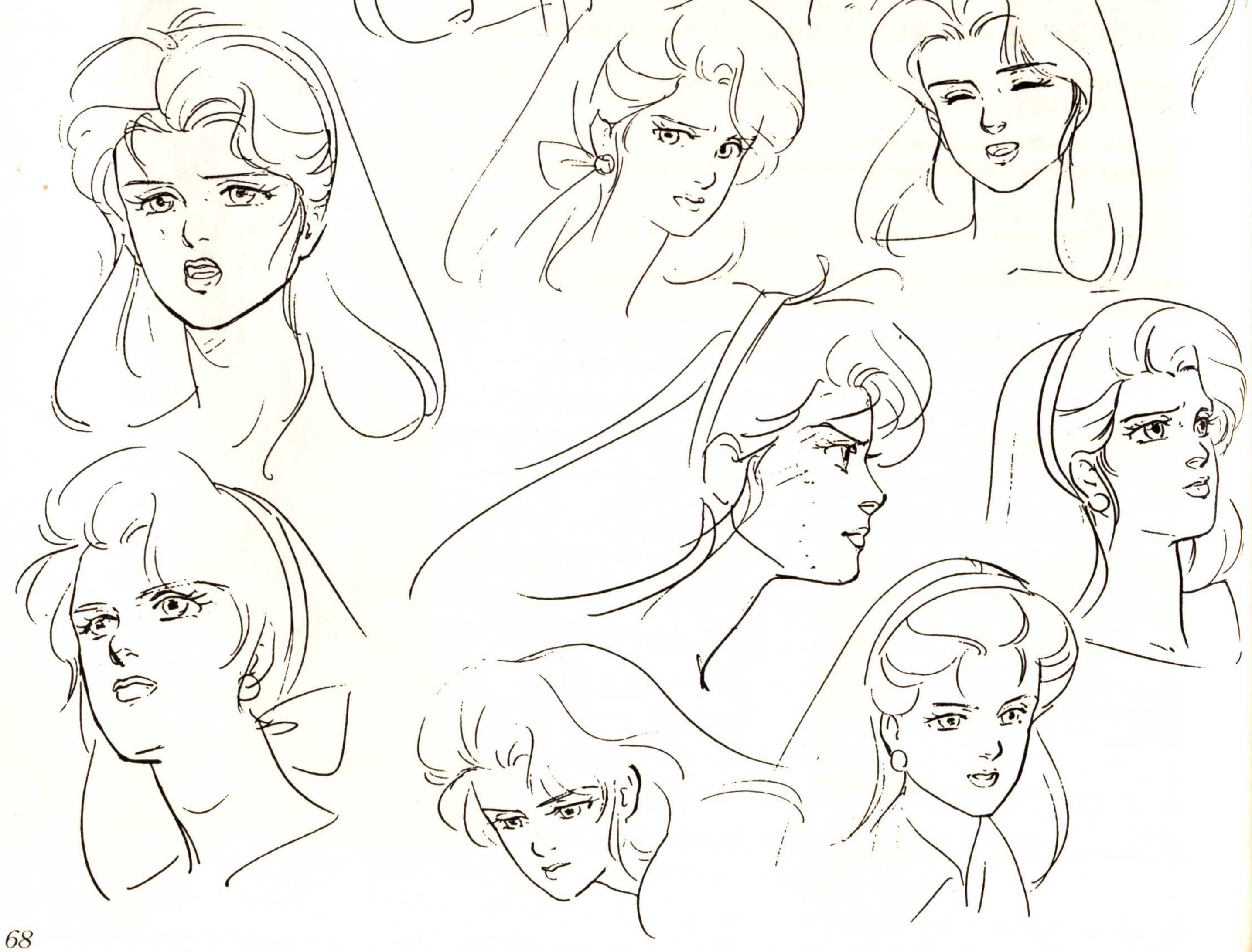
城南大学芸術学部。近代美術科を卒業後、同大学の大学院へすすみ奈良本教授の助手となった才女。

聖い職業のせいか、非常に落ちついた性格でめったなことでくずした自分は見せない。それに加えて上品な容姿のためか近よりがたい印象をうける。(そんな彼女に悩まず声をかけた良は、イイ度胸をしています。)

しかし、これらは彼女にしてみれば表面的なことであり、本当はナイーブで、優しい女性である。

そして、良との出会い。良の天真爛漫な性格にふれていくうちに少しずつ彼女の性格も柔軟性を帯びていきます。

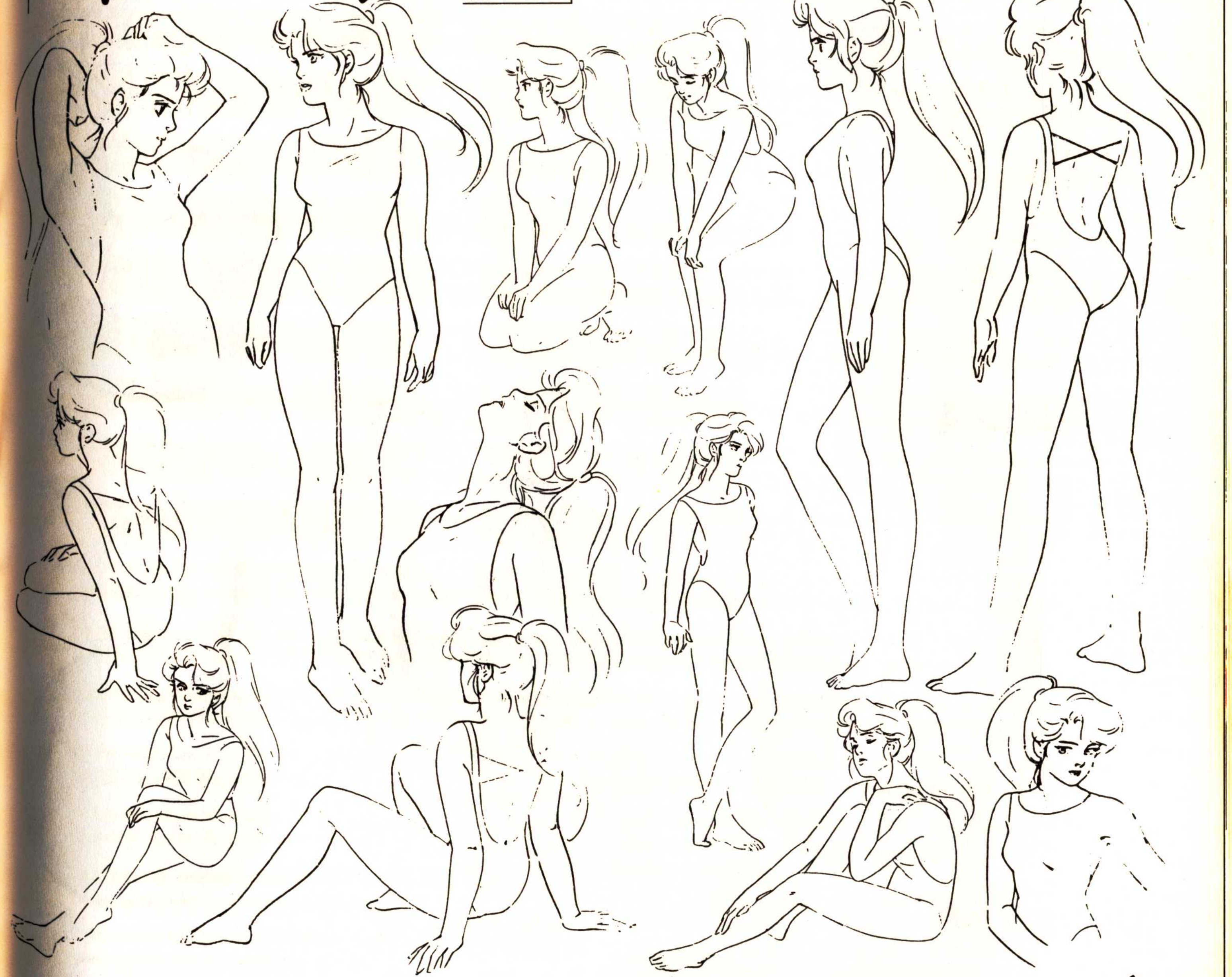




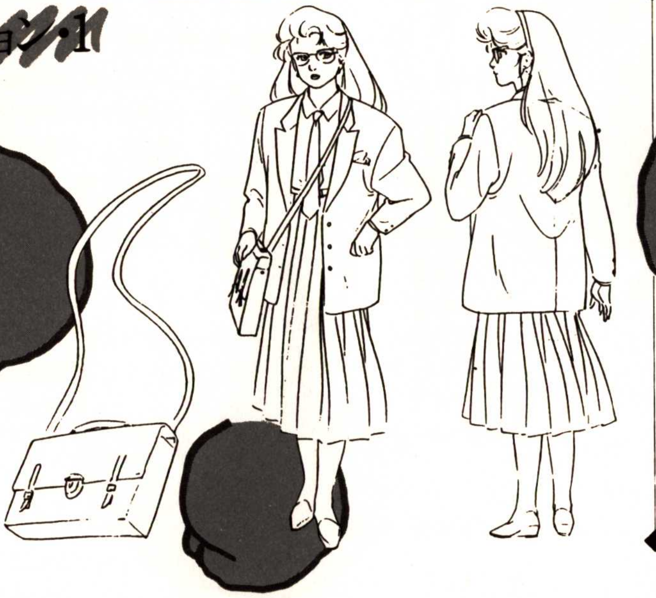
「プロポーション」

水着のシーンはそれほどないのだが由紀のプロポーションの参考のために多目に描かれたそうだ。準備稿の段階はレオタードのものもあった。

水着のデザインはシンプルなものだ。由紀は派手な水着でなくても充分に注目されてしまう女の子だから…でも背中が魅力的♡



ファッション・1



いかにも女子大生らしいカジュアルなファッション。由紀は近視だが、眼鏡は映画を見る時ぐらいにしか、かけない。

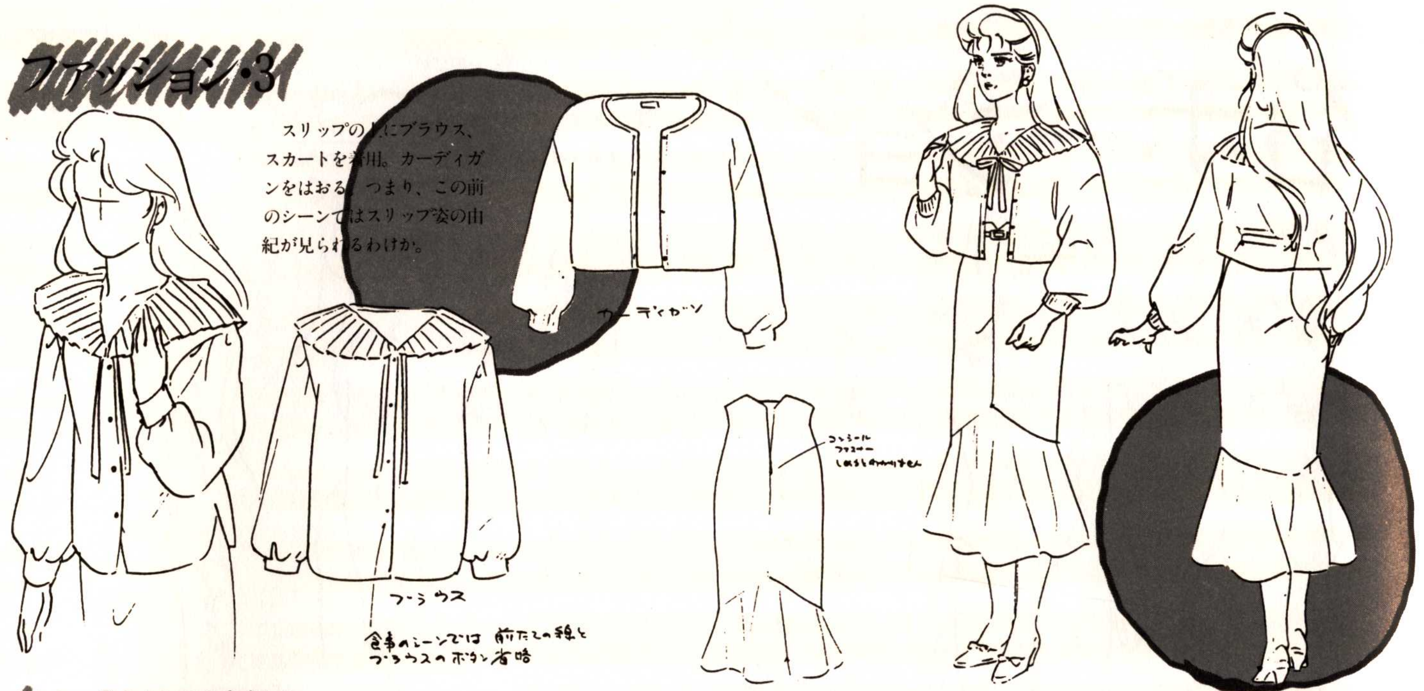
ファッション・2



由紀が初登場するシーンで着ているのが、このドレッシィーなワンピース。良は会食中の由紀を見染める…。

ファッション・3

スリップの上にブラウス、スカートを着用。カーディガンをはおる。つまり、この前のシーンではスリップ姿の由紀が見られるわけか。



ファッション・4

大き目のショルダーバッグを下げているけど、中身は何かな…？ 行動的なファッションのひとつですね。



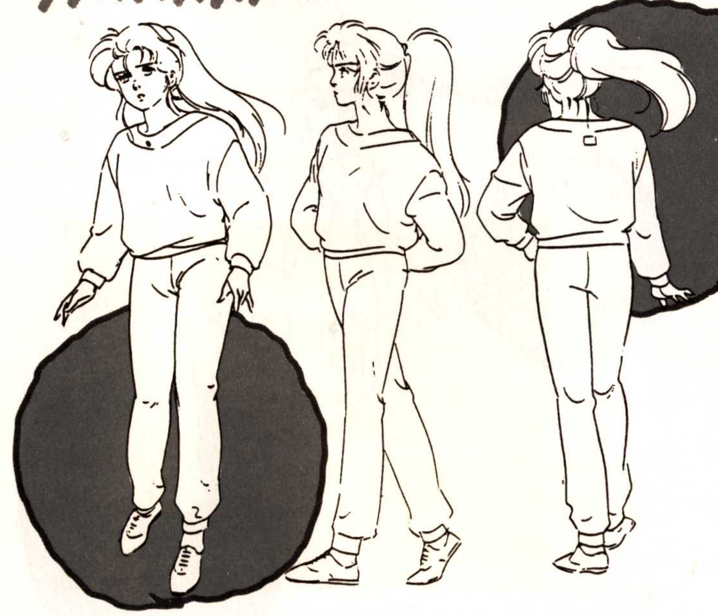
ファッション・5

由紀コンペでいちばん人気があったのが、これ。タンクトップと巻きスカートが刺激的なせいかな？



ファッション・6

警察で保護された由紀は、与えられたジャージの上下を着る……“お仕着せ”なんですよ。



ファッション・7

ほとんどラストシーンでのファッション。編みあげた髪がまた違った由紀の魅力を表現している。



松本　良
RYO　MATSUMOTO

職業は放送作家。ネアカで楽天的、ユーモアにあふれ、社交的。悩む前に行動と思い立ったらじっとしていられない性格。頭の回転が早く、どんな状況にもすぐ適応してしまう。見かけによらず、他人への心づかいが細かく、特に女性には優しい。

放送作家といっても決して売れっ子なわけではなく、どちらかというと落ち目。大体、良を知っている人々のほとんどは、彼が机に座って字を書いている姿など考えたことがないし、当の本人もこの先作家として良っていく気があるのかどうかわからない。シナリオより行動の方が面白いと言われる彼だが、「自分の生活の切り売りはしない」と頑固な一面を持っている。



アーバン・スクウェア——あらすじ

文／西森明良
（アーバン・スクウェア監督）

秋雨の降る夜、街外れの商店街で放送作家の松本良は、ひとり雨やどりをしていた。昼間のＴＶ局での出来事やほんの少し前、パブで見かけたいい女のことなど思い出していると、突然、良に男がぶつかって来た。男は良にあやまると逃げるように駆けて行った。呆気にとられる良の耳に一発の銃声が響く。驚ろいて銃声の聞こえた方を見ると胸から血を流して倒れているさっきの男と、それを見下す辺見の姿があった。辺見は良に気づくと、ゆっくりと手に持ったワルサーＭＰＬを良に向ける。人気(ひとけ)の無い商店街を逃げる良を辺見は執拗に追いかける。良は偶然に通りかかった警官に助けを求め辺見のことを話すが、もう、どこにもその姿はなかった。

それどころか、殺人現場には男の死体も消えていた。次の日、警察で昨夜の出来事を説明する良だったが、まったく相手にされない。ガックリして警察から出ていく良。

街は活気にあふれていた。昨夜の雨も殺人も嘘のような、にぎわいの中を一人疲れきって歩いていた良だが、人混みの中に昨夕、パブで見かけたイイ女—田村由紀を見つける。今までの落ち込み気分はどこかに飛んで行き、迷わず由紀に声をかける良。

由紀は城南大学芸術学部で奈良本教授の助手をしていた。二人が街のカフェテラスで話していると良のシナリオから一通の封筒がこぼれ落ちる。封筒は奈良本教授宛の物だった。あまりの偶然に少しの不信感を抱く由紀だったが、身におぼえのない封筒にあわてる良のコミカルな姿を見ているうちに、「自分の物ではない」という良の言葉を信用することにした。結局、封筒は由紀の手から直接、奈良本教授の手に渡されることになり、その日、二人は夕暮れまでデートを楽しんだ。

すっかり、ごきげんな気分でマンションにもどった良を待っていたものは、ムチャクチャに荒らされた部屋と、辺見の部下の中国人・空手健五郎だった。「長谷部から渡されたものを出せ」とせまる健五郎。言葉の意味のわからない良は必死の抵抗をするが、健五郎のカンフー攻撃には手も足も出ない。その危機を救ったのは、東森署の望月刑事だった。

一方、由紀は良に渡された封筒を奈良本教授の所に持って行った。奈良本はその封筒を見て、たいへん驚き、由紀に大切に保管しておいてくれとたのんだ。素直にその言葉にしたがう由紀。

その夜、殺された男の死体が見つかった。死体を確認する良。男は美術評論家の長谷部宏であった。奈良本教授の一番弟子であり、また、良を撃った辺見は美術の贋作を扱って富を築いているヤミ組織のボス、剛田義一の配下の者だった。望月刑事は長谷部が剛田をおびやかす何かを入手し、それを殺人現場にいた良に渡したと考えて、空手健五郎を送り込んだのだと言う。

望月の話を聞くうちに良は、その何かが奈良本教授宛の封筒にあると気付いた。ならば、由紀が危ない！良は由紀のもとへ急いだ。

次の日の朝、望月は大学で奈良本教授と会うが、知らぬ存ぜぬで何も答えてくれない。その場は素直に帰る望月。望月が帰ると奥にひそんでいた辺見が出て来る。もう、悪の手は奈良本に及んでいたのだ。

そのころ、良は由紀と山あいのリゾートホテルで再会していた。由紀は大学の休暇を利用して友達と遊びに来ていたのだった。最初は良の話を信じない由紀だったが、良のひたむきな態度に次第に心を開き、良に協力することにする。

しかし、望月の必死の捜索にもかかわらず、奈良本は殺され、良と由紀も帰って来た所で待ち伏せていた辺見に拉致されてしまった。

それどころか、望月の上司はこの事件の捜査を打ち切るように命令する。言いようのない怒りにとらわれる望月。拉致された良と由紀は敵のアジトで剛田から事件の真相を聞かされた後、殺されそうになるが、由紀を逃がしたい一心で良は敵にとびかかって行く。すきを見て由紀は車で脱出。敵の妨害をかわし、望月のもとへ急いだ由紀だったが辺見に車ごと海へ落とされてしまう。

完全な敗北と警察で打ちひしがれる望月。しかし、敗北ではなかった。望月の前にずぶぬれでふるえる由紀が立っていた。良のために命がけでここまでやって来た由紀を見て感動する望月。

望月の怒りが爆発した。まだ、敵地に残っている良を救い出すために望月は、あらゆる銃を全身に装備。歩く武器庫となり、ただ一人、敵地へ乗り込んで行った……。



※由紀、良、辺見、望月のキャラクター解説も西森明良氏によります。

アーバン・スクウェアは、銃器の設定がスゴイ!

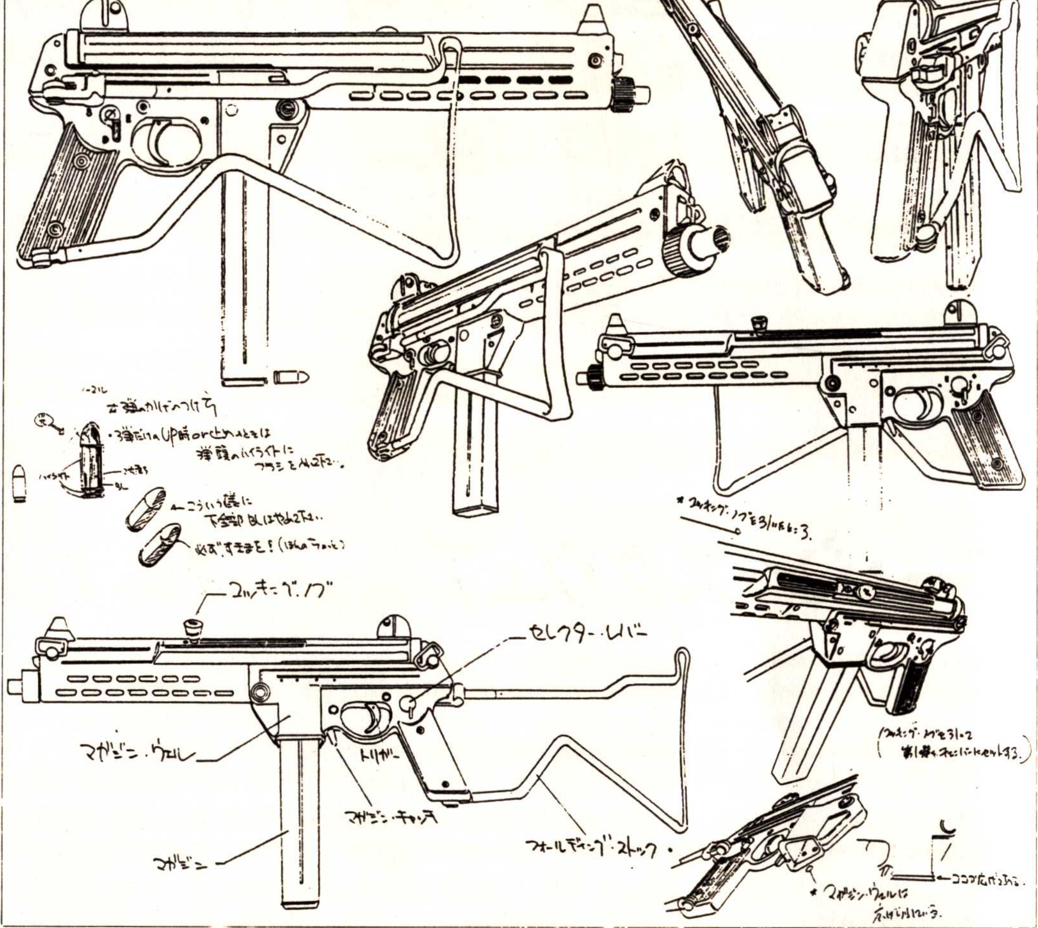
●殺し屋・辺見

HENMI

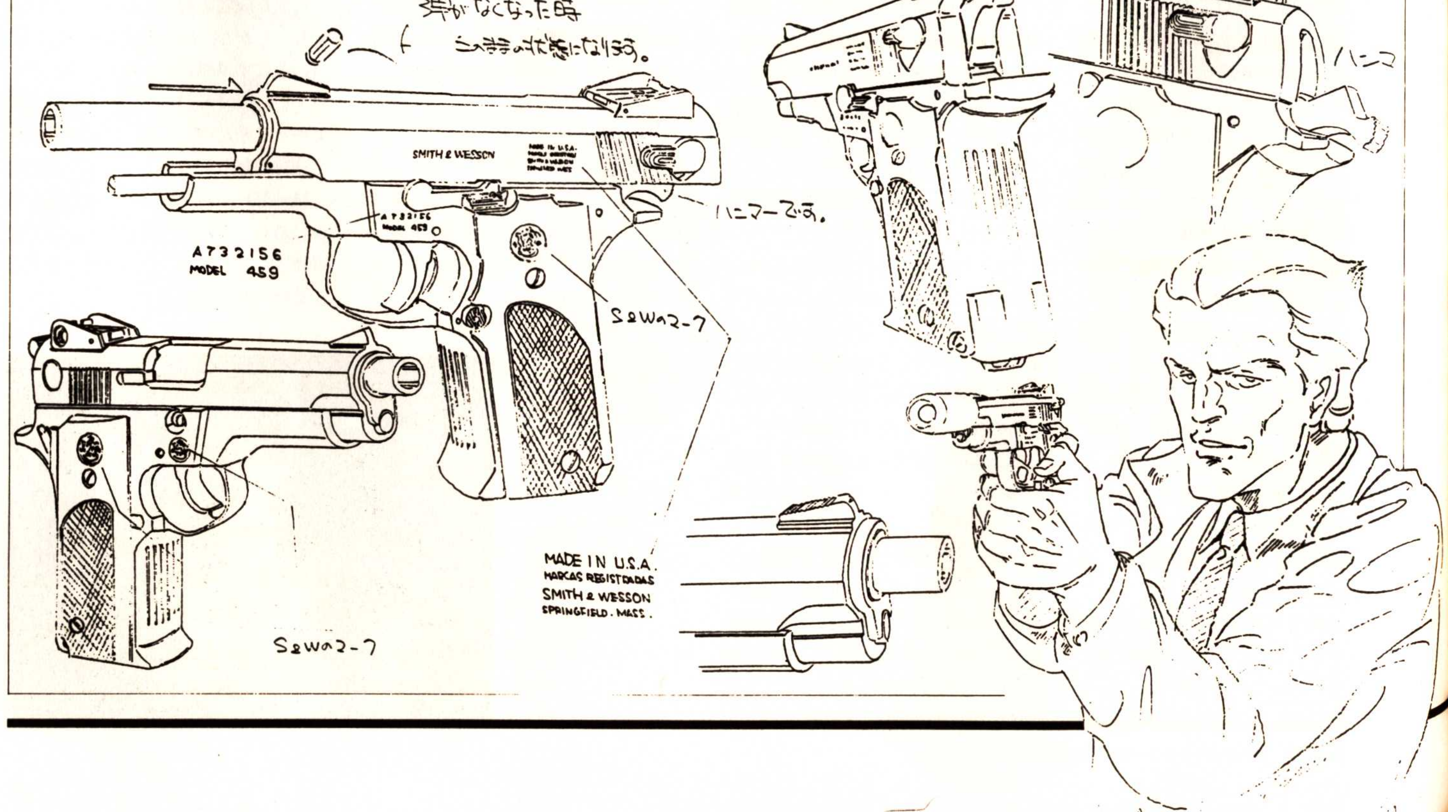


年令・出生すべて不明。"辺見" と名乗っているが密入国してきた外国人なのかも知れない。ただし、日本語はひととおり話す。銃器の扱いにかけては望月刑事と対等、いやそれ以上の腕を持つプロフェッショナル。ワルサーMPLを常用し、ハンドガンはサイレンサー付きのS&W・M459。ヤミ美術組織のボス、剛田に用心棒としてやとわれ、手段を選ばぬ強引なやり口で、由紀や良の命を狙う。

1.ワルサーMPL(ストック付)



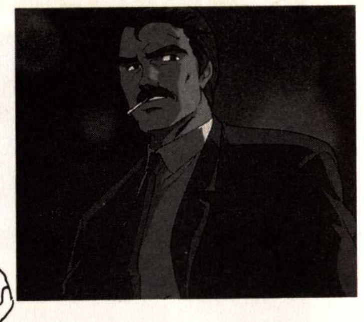
2.S&W M459(サイレンサー付)



●望月一夫

KAZUO MOCHIZUKI

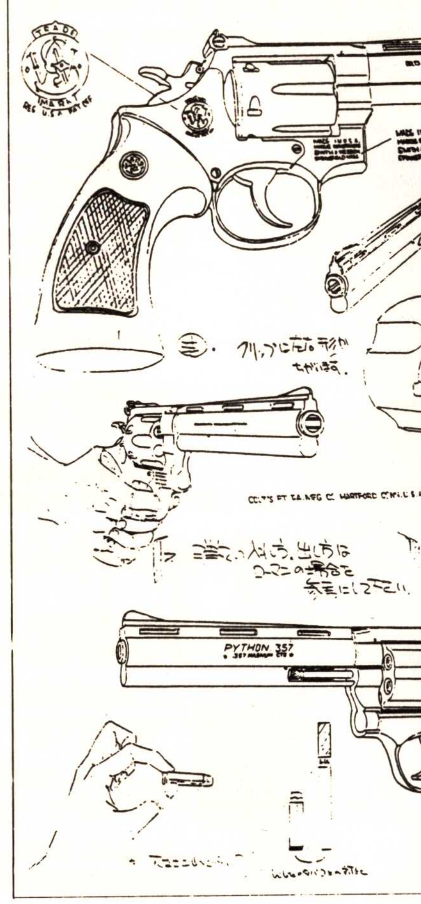




東森警察の敏腕刑事。沈着冷静、無口で一見、何を考えているのかわからないタイプ。署内では一匹狼的な存在で彼流の強引な捜査方法は、検挙率を上げる一方、穏便解決を望む上司に反感をかっている。また、銃を持たせれば右に出るものはなく、あらゆる銃を使いこなせる。常用銃はコルトローマンMKⅢ。今回の話では、敵のアジトへ乗り込む時、ローマンからスマイソン・357マグナム8インチに持ちかえ他にマスタング380オート、ブローニング、カスタムスーパーハンドガン、そしてダブルグレネードランチャー付ショットガンのフル装備状態と歩く武器庫と化す。

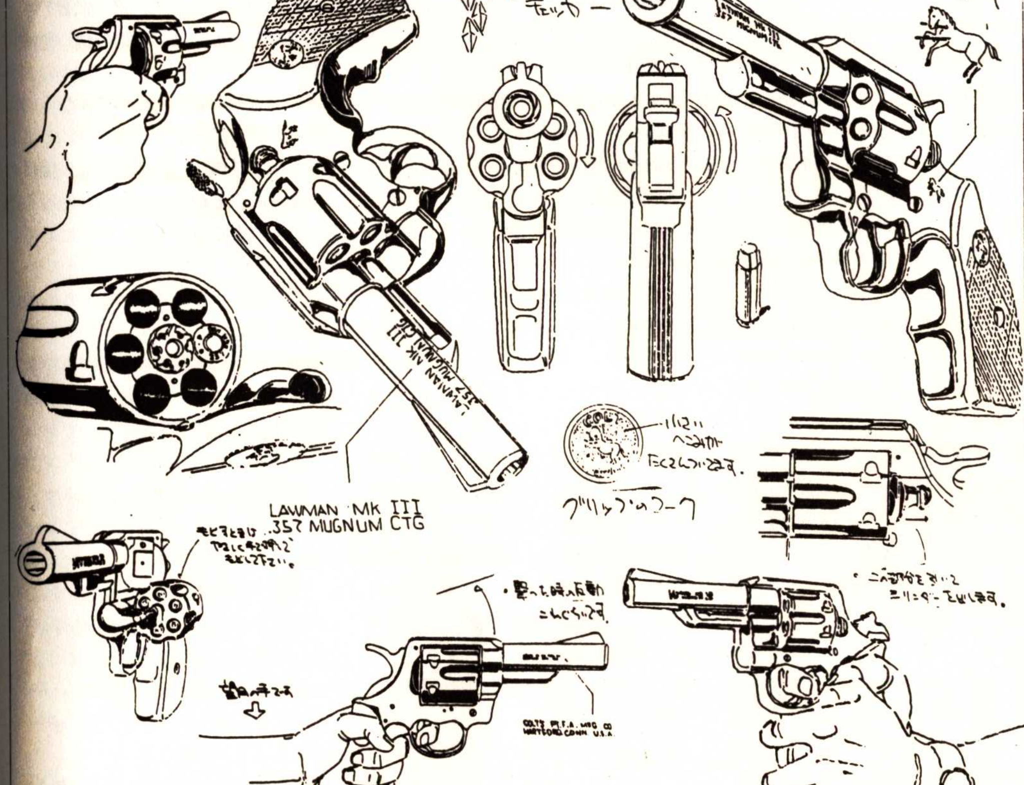
直属の部下に下原刑事がいる。かつて、奥さんもいたが逃げられたらしい。

2.スマイソン357マグナム

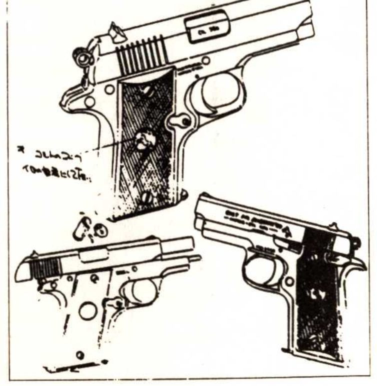


※この設定は、6インチ銃身のスマイソンです。

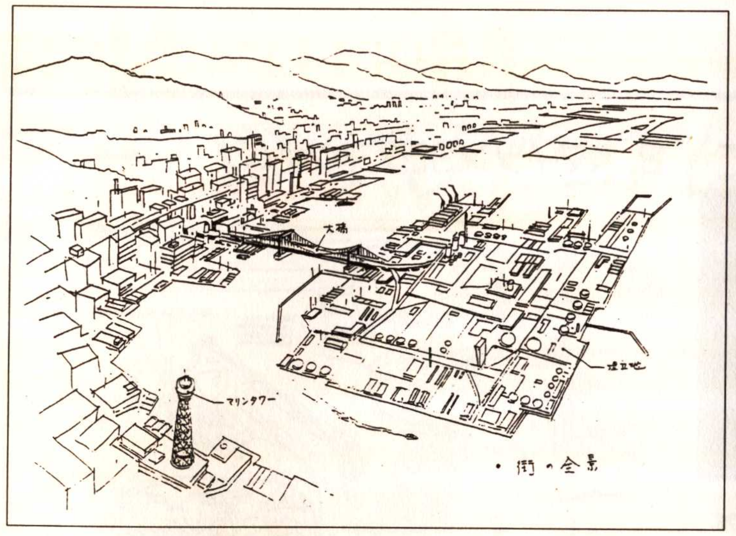
1.コルトローマン



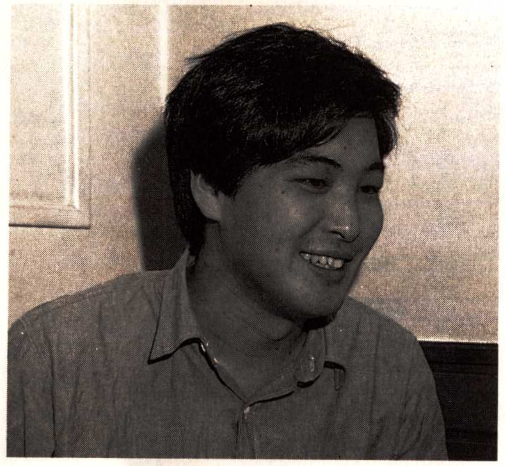
3.マスタング380オート











アーバン・スクウェア原案・監督
西森　明良(あきら)　インタビュー

BC「**アーバン・スクウエア**」(以上U・S）の製作状況はどのくらいすすんでいるのでしょうか？
西森　作画は、もう少しで終了します。一部は撮影に入っているし、まあ、アフレコが終了して完成になるのは10月中旬になるでしょう。
BC　11月発売予定のオリジナルビデオアニメとしては、かなり余裕のあるスケジュールですね。ところで、この企画がスタートしたのは、いつ頃だったのですか？
西森　私が原案を書いたのは昨年の5月ぐらいでしょうか、それから伊藤和典さんとシナリオの打ち合わせが始まりまして、伊藤さんが脱稿したのは10月でしたね。アニメの製作が始まったのは今年の春からです。
BC　**U・Sはネットワーク高円寺分室**の第一回作品ということになるわけですね。
西森　ええ、高円寺分室はこのU・Sを作るために出来たスタジオです。
BC　バンダイとしては、「**王立宇宙軍**」を製作している**ガイナックス**があるわけですが、その存在は意識されていませんか。
西森「王立宇宙軍」は劇場用作品ですからね…それに、あの作品のメインスタッフである山賀博之くんたちとは、大学（大阪芸大）が同期だったし、下宿まで同じだったんですよ。その下宿の名が〝陽気荘〟という実に明るい名前なんです。
BC　まるでアニメ界のトキワ荘みたいな所ですね。(笑)
西森　ただし〝良い作品を作ろう〟という気構えの上ではライバル意識はありますけどね。
BC　月並みな質問ですが、U・Sの狙う所は、どういうジャンルですか…どうもラブロマンスと捕らえている人が多いようなので…。
西森〝アクション〟です。銃によるアクション、カーチェイス、ボディアクション等々とアクション作品のすべてがつめ込まれています。
BC　今回、本誌で企画しました〝**由紀コンペ**〟でもあるように、どうしても由紀という女の子、抜きにしては語れないような作品に思えるのですが…。
西森　それは、ちょっと違います。この作品の主人公は望月、辺見それに良であって、それだけに〝**男くさい話**〟ですから、花をそえるという形で由紀が存在しているわけです。由紀というのは男にとって、守ってあげたい女(ひと)であって、決して銃を持って闘うというような女(ひと)ではありません。
BC　由紀には西森さんの理想の女性像が込められているようですね。
西森　私は、(意識の中の）女(おんな)というものは美しくなければいけないと想っています。そういった意識で見るとアニメのヒロインて、ダサイんですよね。ファッションひとつとっても着たきりスズメでしょう。だから、この作品の中で由紀は思いっきりファッショナブルに動き回ってもらっています。ファッションも髪形もシーンによって、どんどん変わります…最近のアニメキャラの女の子って、体にぴったりな服や下着まがいのコスチュームばかりでしょう。美しい女を表現するには、きちんとした服を着せてやることは重要なのですよ。
BC　具体的な由紀のイメージは？
西森「ザ・ドライバー」などの映画に出たイザベル・アジャーニ…
BC　高田さんはジェニファー・コネリーに石原真理子とか…
西森　ジェニファー・コネリーはぴったりです。でも、石原真理子はダメ、それなら南野陽子だろうな、〝きっと将来、いい女になる〟女性でなくては…それでいて手が届きそうな存在であるのがよい、例えば、神戸あたりを歩けばめぐり会えるような。
BC　やはり、U・Sは神戸が舞台なのでしょうか？
西森　はっきり言いたくありませんが、モデルになっています。でも、かつての日活無国籍アクション映画の舞台のように考えてもらった方がありがたいですね。
BC　U・Sの銃器設定はどなたが担当されているのですか、非常に細かい所まで設定されているので驚きましたが。
西森　佐藤千春くんで、彼には原画の方でも活躍してもらっています。どうしてこんな設定になったかを説明しますとアニメーターといっても銃のことをよく知っている人ばかりではありませんから、それを徹底するためにこのようになったのです。銃撃戦をアニメで見せるためには〝本物の銃〟を描かなくてはなりません。そのために、キャラクターも必然的にリアルなものになったわけですから。描き方にしてもSFアニメのビームのような表現はありません。それよりも打たれた対象物のこわれ方で迫力を出すようにしているのです。
BC　出てくる銃は、実在するものばかりですね。
西森　一つだけ架空のものがあります。一度敗れた望月が、全身武装して敵の所へ乗り込むのですが、そこでショットガンに二連のグレネード・ランチャーを付けたものを持っていきます。身につけている銃もローマンからスマイソンにグレードアップ、さらにマスタング380が護身用にあります。私たちスタッフは、この全身武装の望月を〝スーパー望月〟といっているんです。だって、その発想がまるで、スーパーバルキリーやスーパーガンダムにそっくりでしょう。(笑)
(インタビュー：'86年7月19日)

〈西森明良・にしもりあきら〉昭和36年生まれ。宮崎県出身。大阪芸術大学入学。その後、上京してアニメ演出の道に入る。テレビシリーズは「超時空世紀オーガス」やオリジナル・ビデオ「戦え！イクサー1」にかかわり、エモーションの新作ビデオアニメ「アーバン・スクウェア～琥珀の追撃～」(11月発売予定、カラー55分、ビスタサイズ、9800円）では原案・監督をつとめる。

■1/72 SCALE フルスクラッチ
死鬼隊ボーン専用MF
エルダール

by：村上　石漱
SEKISOH MURAKAMI

製作にあたっては、まず図面引きから始めます。図面といいましても、実際にある物を設計するわけではないのですから、大体のおおまかなイメージと手足と胴体というような各部分で、大きさの対比がつかめる程度でよいのです。それに、SPTの場合はよく言われるように側面図さえ、きちんと描けば正面図などはラフスケッチ程度のもので間に合います。

次に製作、つまり実作業ですが、これはもう、積層に始まり、積層に終わるというようなものでした。

私の場合、あらかじめ描いておいた図面を見て形の大きいものから作り始めます。これはイメージと各部の対比とをつかみやすくするためと、早くどんな形になるのかを見たいためです。

エルダールの場合は、胴体からということになりますが、この胴体、ほとんど1.0mmプラバンの積層なのです。まず、胸をバルサで作り、ヒートプレスした後、両側についている赤い部分・腰・股すべてを積層処理し、パテで修正しました。なぜ、こんな面倒なことをしているのかといいますと、当初はバキュームフォームで作ろうと道具まで作ったのですが、なんと掃除機の吸引が足らず、止むなく積層となったのです。

当然、手も足も積層です。ただし、腕・脚は積層で作ったものを原型として複製したものです。それでも、ふくらはぎなどは、1個作るのに15枚も同じ形にプラバンを切り取って積層しなくてはいけませんでした。

ふくらはぎの左右外側についているふくらみは、ポリパテで作り、油粘土に押しつけ、その粘土を型として複製しました。同様にして肩バインダーのふくらみも作りました。その肩のバインダーは、ヒートプレス製です。お恥ずかしいことですが、後になって何もバキュームフォームではなく、ヒートプレスという手があったことに気がついたのですが…。

頭部は基本部分をこれまた積層で作り、目の周りの部分をプラバン細工で、コクピット部分をモーターツールでガリガリと削り込んでやって、内部に作った後、キャノピーをヒートプレスして、くっつけてやりました。ところが塩ビ板が熱でぐにゃぐにゃになることを忘れて、塗料を乾かすのにドライヤーをあててしまったため、キャノピーは再度、作り直してとなってしまいました。

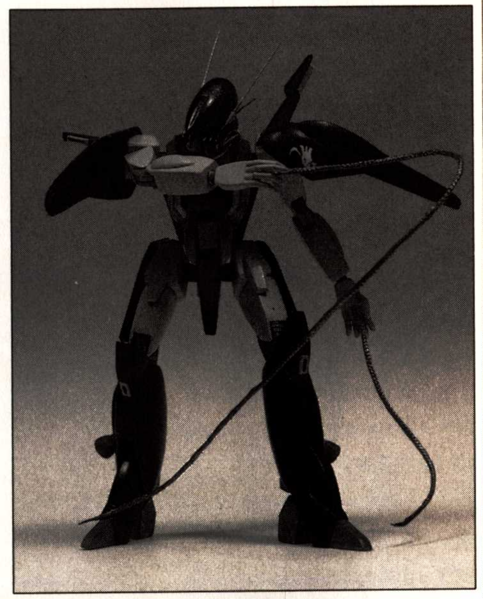
頭部に比べると背部バーニアは簡単でした。このバーニアこそ、最もプラバン細工に適した形をしているのです。基部をプラバンの積層で作り、T字型ラックの円筒形部分をプラパイプで作ってバーニアをつけると、もう出来あがりです。

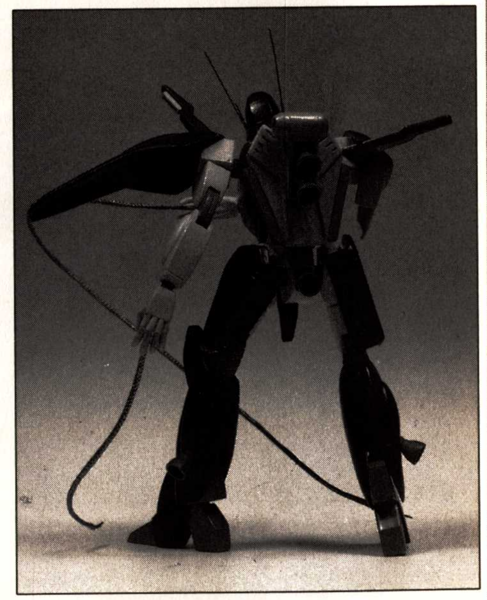
各部のバーニアはゲルググキャノンから流用、胸中央のスジ彫りなどを三角刀でつけてやりました。

そして、画面の中でまるで生き物のように動き回り、ついにはダンコフを破壊してしまった、あのムチを作るのですが、これは最初、タコ系を使おうか、絶縁用ガラスチューブを使おうかと考えた末、友人が持ってきたくれた金色のひもを使うことにしました。このひもに細い真鍮線でも通して固定しようかと思いましたが、強度的にそれほどかわらない気がしたので、先端を瞬着で固めて先細りに削った後、紙に曲線を描いて、それに合わせて瞬着で固めました。

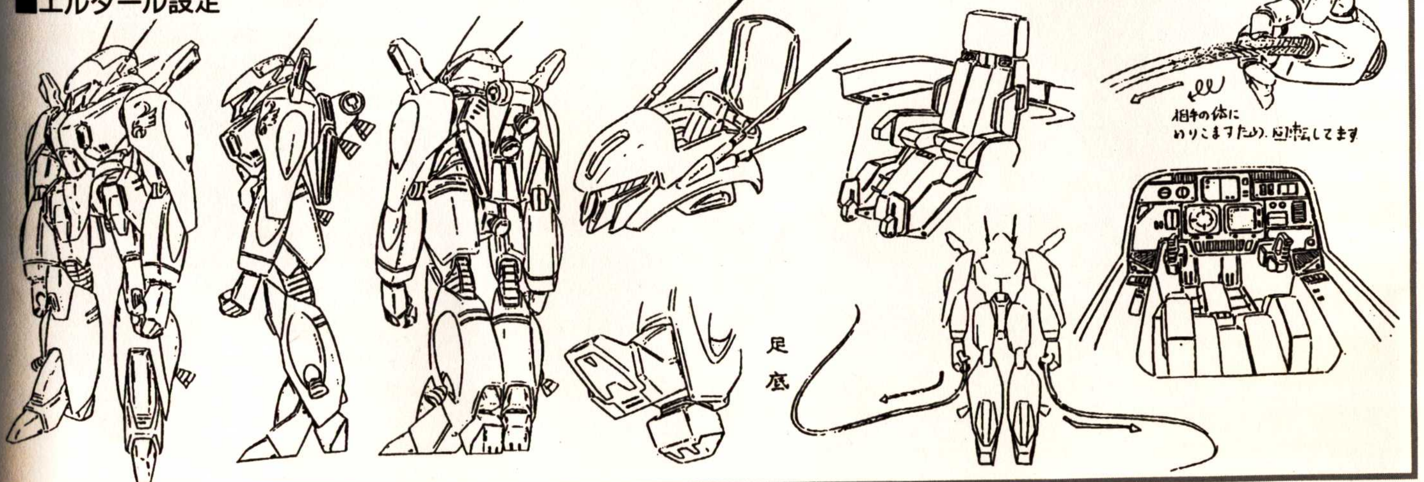
こうして各部分が出来あがりましたら、各々の部分に真鍮線を入れ、特に脇・股といった部分には内側から真鍮線・プラ棒・パイプスプリングの順に瞬着でくっつけて固定しました。

塗装は、ラッカー系塗料で紺の部分が単純に、黒＋青＋白。白っぽい部分はガルグレー。ダークイエロー部分が黄色＋ダークイエロー。赤い部分はシャインレッド、ムチはタミヤペイントマーカーの金です。この塗料は、攪拌(かくはん)しやすいので金色が出しやすいからです。最後に死鬼隊マークをアクリル塗料で手書きしてやり、完成となりました。





■エルダール設定

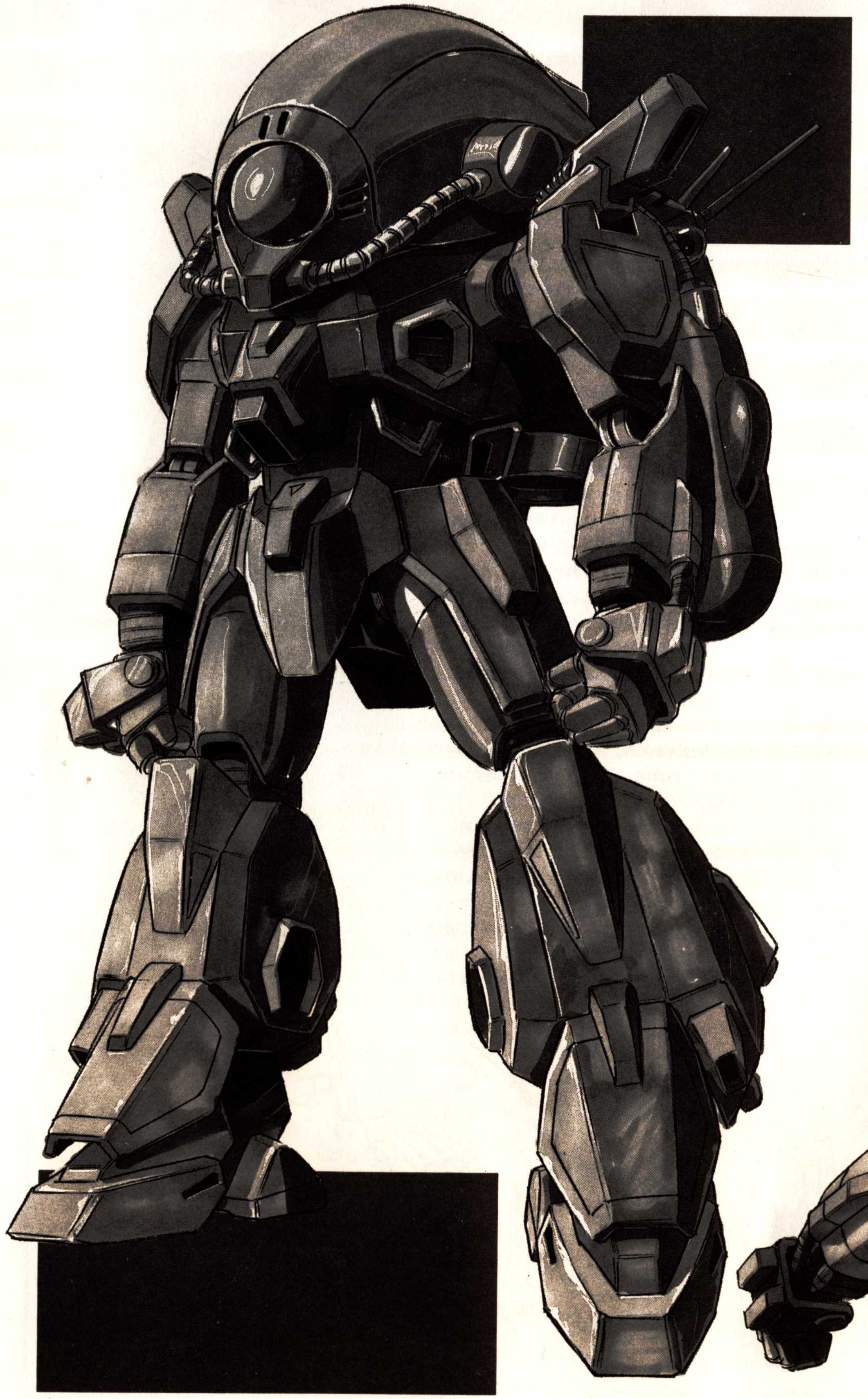


FUTURE TECHNOLOGY S.P.T

連載・第8回

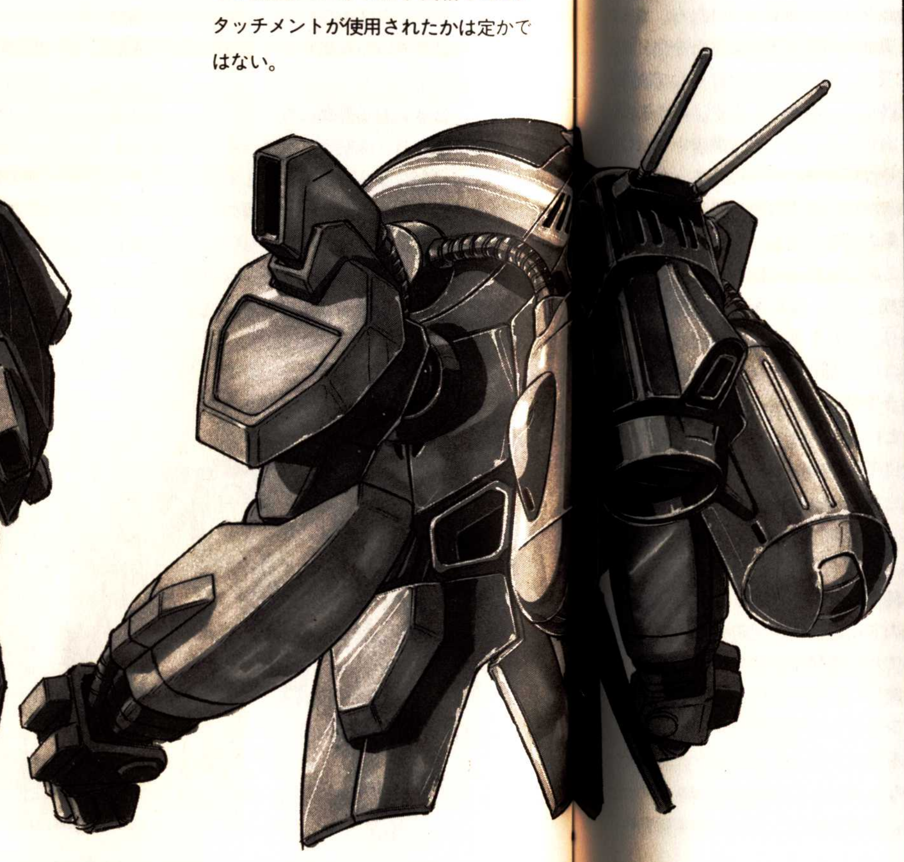
SPT海中潜航用アタッチメント

デザイン・解説／
大河原邦男
（設定ベース協力／村井芳典）



グラドス星と地球との環境の対比において、もっとも違ったのは海水の塩分濃度であろう。

地球へ降下したグラドス軍のＳＰＴが海中に沈したまま帰らぬという事故が続発した。これは機体に侵入した海水の塩分が一瞬にして、一部の金属を腐食させコントロール不能の状態にまで陥入れてしまうためだった。機体への海水の侵入は各所にパッキングを被せることにより、ある程度はカバーできるようになったものの、宇宙空間で何ら支障の無かったキャノピーから海水が侵入することだけは、どうしても防ぎきれなかった。ことにコクピットにはコンピューター系統が搭載されているため、この部分への浸水は機体生命を失うことと同じだった。そこで、急拠考案されたのが、水中用ハイドロジェットを兼ねたバックパックによりキャノピー部分（つまり首から上）をカバーして!,まうというアタッチメントが製造された。だが、実戦でこのアタッチメントが使用されたかは定かではない。



去年からスキューバダイビングを始めたのですが…

今回の〝ＳＰＴフューチャー・テクノロジイー〟は、いつものようなメカニカル設定ではなく、私自身の事について語らせてもらいます。

去年の５月、「レイズナー」の放映が10月からと決まり、メカニカルデザインの仕事も一応まとまったころ、スキューバ・ダイビングを始めました。アニメのデザインの仕事と直接、関係があるわけではありませんが、昭和47年に竜の子プロに入社して、この業界に入って以来、運動といえるようなことはやっていません。また、ここ数年というものは机の前から離れる時といったら日本サンライズへ行くぐらいといった有様でしたから…。

スキューバダイビングをやるには、ボンベを借りるためのライセンスを取得しなければなりませんが、これも講習さえうければ、誰にでも取れるようなものです。そのようなわけで、私も南西諸島を皮切りに、11月にはフィリピンまで出かけました。ちょうど、アキノ新政権が誕生した時で、国民の明るさが印象的でした。ダイビングをするのはぶっそうなマニラではありません。マニラ湾の沖へ出て船で10数時間クルージングしながら潜るのです。

スポーツダイビングの場合、潜るのは深くても30ｍぐらいです。通常は10ｍあたりで、この深さなら１時間はだいじょうぶです。初めて潜ったのはイリオモテ島でしたが、この時はかなりの不安感に襲われました。どちらかというと男性より女性の方が海を恐れないようです。それに不思議と（ボンベの）エアーの消費量も女性の方か少ないのです。私は過去に泳いだのが川の方が多く、経験の問題だったのかも知れませんが。

慣れてくると今度は海上の方が不安に思えてくるくらいです。海の中はほどよい圧迫感で、たいへん心に落ちつきをとりもどしてくれます。なんというか、宇宙感覚という言葉がふさわしいのでしょうか。実際に身体もしまるようで、きちっとしめたベルトがゆるくなったりします。

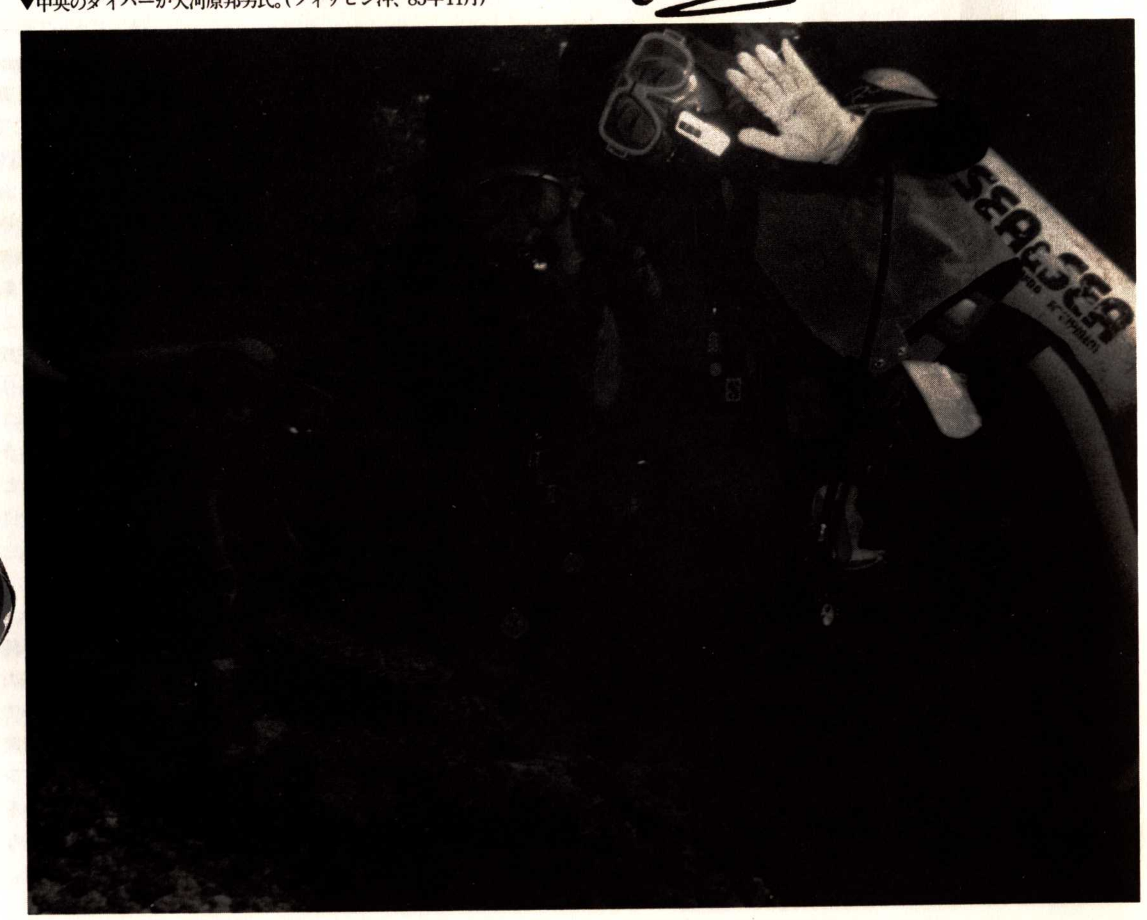
潜るのでしたら火山土の伊豆七島より、南西諸島をすすめます。サンゴ礁に極彩色のトロピカルフィッシュが舞うさまは、まさにこの世の楽園を想わせます。

海で驚かされたことは潮風による腐喰の早さがあります。アクセサリーのナイフなど３、４日で錆がうっすらと浮き出てくるほどです。また、バッグの名札をつるす金具などが、ボロボロになって取れてしまうこともあります。これも自然の力なのでしょうか。私にとってスキューバダイビングは自然の偉大さを再認識させてくれることにもなりました。

さて、そんな所から描いてみたのがこのＳＰＴ用海中行動用アタッチメントです。今まで、私がデザインした水中戦用のロボットは、「ガンダム」のズゴック、ゴック、アッガイ、ゾックですが、これらは富野監督のラフを基にしたものです。むしろ、ＭＳＶの水中用ザク（Ｚガンダムにも出ましたが）の方かオリジナルといえましょう。「ダグラム」に出た水中用ＣＢマッケレル、こちらの方が好みです。そこで、ちょっとマッケレルの雰囲気にしてみました。ＢＣ編集部から夏らしい感じのＳＰＴをと言われたので、このようなものを描くことになったのですが、どうも航空機的なＳＰＴのキャノピーで海中を進むというのは、いただけない気がしたので、バックパックのハイドロジェットと一体型の潜水球のような形状にしてみたのです。もっとも、ディマージュあたりなら、そのままの形でも通用しそうですが……。

K. Okawara

▼中央のダイバーが大河原邦男氏。（フィリピン沖、'85年11月）



Modeling Manual

1/6 SCALE FIGURE

藤原 忍●私のフィギュア創作法●

"男を創る"って、女性フィギュアよりたいへんだ…

by：相原 秀
SHŪ AIHARA





ＢＣ７号より毎月ページをいただいて、ほとんど連載化をたくらんでいる相原です。今回は私のフィギュア製作の手順を少し詳しく説明させていただきます。これからフィギュアを作ってみようかなと思っている方の参考になれば幸いです。

●材料・道具

手芸用品店や画材店へ行くと、今ではたくさんの種類の造型用紙粘土が売られていますが、いろいろ試してみて私はやはりファンドが一番、扱いやすくて仕上りがきれいだと思います。パテ類に比べて価格が安いのも魅力です。私がいつも使っているのは、360円のファンドＳというものですが、これ１個で１／６サイズのフィギュアが、ちょうど１体作れます。

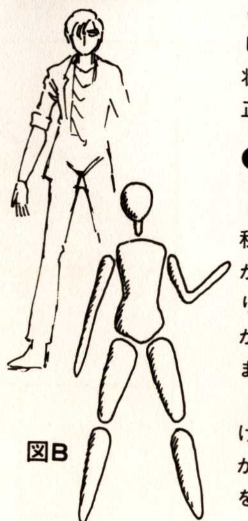
道具としては、手芸用品店で買ったステンレス製のヘラと、あとスクリーントーンやインレタをこするのに使うヘラ状のものを愛用しています。その他には、瞬間接着剤（スーパー液の付いたものがよい）、ナイフ、紙やすり等々、ほとんど身のまわりにあるものだけで事足りてしまいます。

●スケッチ（図A）

私の場合、大抵１枚のイラストや写真からイメージをふくらませていくのですが、ポーズとか衣装とかは、元になるイラストや写真そのままにしてしまうことが多いのです。複雑なポーズのものは、一方向からの図だけだとイメージがつかみにくいので、以前は鏡の前で自分でポーズをとったりしていたのですが、最近ではスパイラルゾーンのアクションドールが大いに役立っています。ポーズが決まったら、原寸大（１／６だと男性で29ｃｍ、女性で27ｃｍぐらいですね）でスケッチをします。ポーズをつけたものとは別に、直立した状態の図も描いておきますがこれは各部の比率を正しく把握するためです。



スケッチとアクションドール
図A



図B
スケッチに合わせた各部の芯

●芯（図B）

芯は、針金やプラ棒を使うのが一般的ですが、私は芯もファンドで作り乾燥させて使います。形が思のままにできることと、切ったり、けずったりが簡単なので失敗を恐れずに作業を進められるからですが、反面、完成後の強度には問題が残ります。

本来なら全身の芯を作っておいて、均等に肉付けをしていった方がバランスが狂いにくいのですが、細かい作業のしやすさを考えて、各部分の芯をバラバラに作っておきます。乾燥を速くするためには、あまり厚みをもたせない方がよいでしょう。オーブンで強制乾燥させることもできますが、まあ、２・３日ほっぽっておけば自然に乾きます。あせることもないので、私はいつも自然乾燥にまかせます。

●顔・頭部（図C）

まず、顔です。私はいつも最初に顔を完全に（場合によっては塗装まで）仕上げてしまいます。顔さえうまくいけば、あとはなんとかなる気がするからです。顔はフィギュア作りで最大の難関ですから、ちょっと細かく解説しましょう。

まず、頭の芯にファンドを盛りつけ、大まかな輪郭を作ります。この時、目と口の部分は、くぼませておきます。（①）

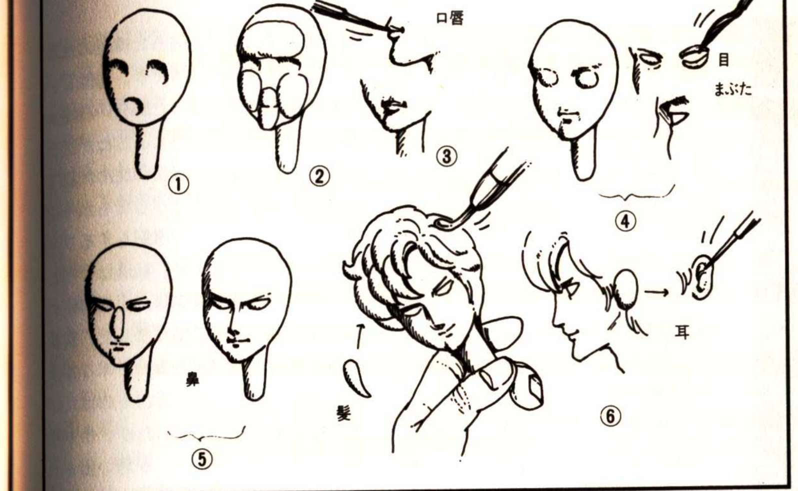
乾燥後、すでに頬（ほほ）、口まわり、顎（あご）をファンドで盛り上げます。（②）

ごく小さくちぎったファンドで口唇をつけます。口唇の両端は、ヘラでおさえるようにして、くぼませると口元がひきしまります。（③）

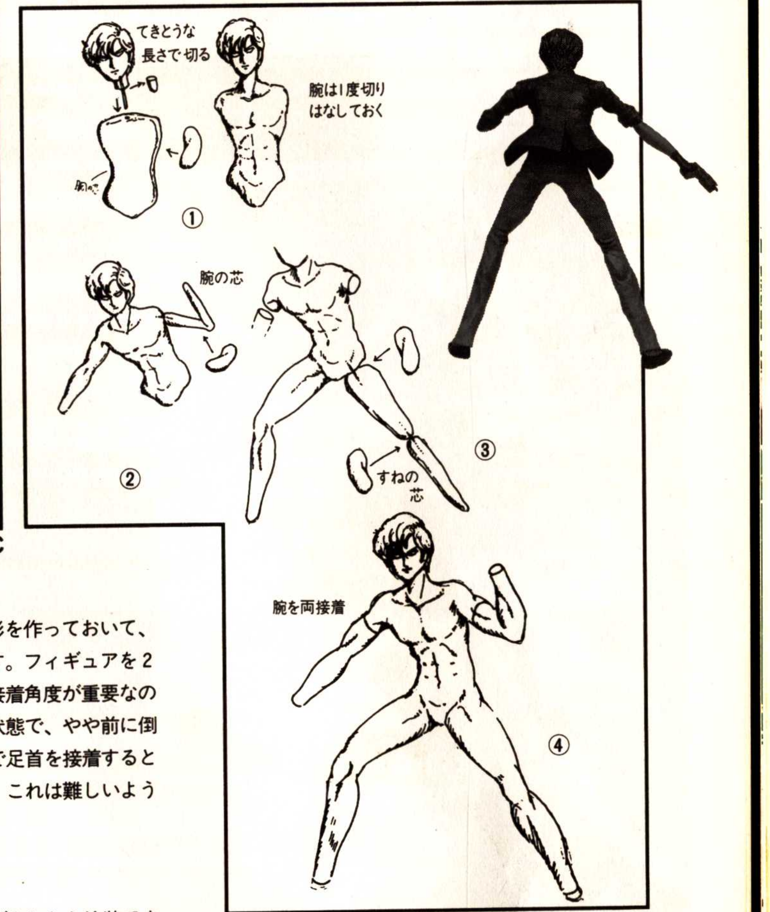
次に目です。眼球は実際の人間では球状になっているわけですが、アニメキャラなどの大きな目は、どうしても平面に近いゆるやかな曲面になります。眼球となるファンドを盛りつけたら、さらにヒモ状にしたファンドで上下のまぶたを作ります。（④）　ここで、一度ペーパーがけをして表面をきれいに仕上げたら、鼻をつけます。鼻をあとにまわすのは、出張っているため作業途中でかけたり、けずれたりと痛みやすいからです。あと、私はどうも鼻の穴がないと不自然な感じがしてしまうので、必ず鼻の穴をつけるようにしているのですが、まあ、この辺は好みの別れる所ですかね。（⑤）　顔が完成したら、髪の厚みを調節しながらファンドをもり、流れを考えてヘラで形を整えていきます。耳は小判型のファンドをつけて、柔らかいうちにヘラで整形します。（⑥）　以上で頭部が完成です。とにかく、いちばん大切な所ですから、時間をかけて納得のいくまで、じっくりと作り込みます。

●胴・腕・脚（図D）

身体は割と単純な作業のくり返しです。出来あがった頭部を胴の芯に取りつけ（穴をあけて、ようじ等でつないでから瞬間接着剤で固めます）たら、ファンドで肉づけしていくわけですが一度にたくさんのファンドをもりつけず、少しずつ乾燥させながら厚みをつけていくのがコツです。頭部が作業の邪魔になるようなら、胴が出来た時点で一度切りはなして、ほぼ完成したころに再接着すればよいわけです。（①）



図C



図D

胴が完成したら、腕の芯を取りつけて肉づけ。（場合によっては脚を先に作っておいた方がよいこともあるので、そのあたりは臨機応変に）腕は一端切りはなして、細部を仕上げてから、あとで再接着した方が作業が楽です。（②）

次に胴に太腿の芯を取り付けますが足の開き具合、いや角度をポーズに合わせます。大腿の肉づけが終わったら膝から下も同様、角度をよく検討しつつ芯を取りつけ肉づけをしていきます。（③）

書き忘れましたが、乾燥して固まったファンドの上に新しいファンドをもりつける時は、下の固まったファンドの表面を少し、しめらせておくと喰いつきがよくなります。

肉づけには、やはり絵ではなく、実物の人間の写真（実物が目の前にあって触れられれば、それに越したことはないのですが）を参考にした方がよいと思います。が、今の世の中、女性フィギュアを作るのに資料に困ることはないけれど、男性の身体（特に裸）の資料をさがすのは大変ですよね…。

肉づけ後、肩の露出している部分はペーパーがけで表面を仕上げますが、服で隠れる所はその必要はないですね。

●服（図E）

身体に密着しているシャツやズボンは、じかにファンドをもりつけていきます。（さらにぴったりとフィットしたレオタード等は、ほとんど裸を作るのと同じです）大きなしわは、ひも状にしたファンドを盛って、ヘラでなじませます。しわのつき方はファッション雑誌が参考になります。

スカートやコートなど身体との間にすき間のできる服は、型紙を作って、うすくのばしたファンドを切りぬき、ボディラインに合わせて乾燥させてから接着するのですが、コートやスカートの内側は、この段階で塗装を済ませておきます。

●手首（図F）

手首は、板状にしたファンドから手型を切り抜き、ポーズをつけます。乾燥後、ナイフで削り出しサンドペーパーで仕上げ、服に接着します。

●足首（図G）

足首もファンドで大まかな形を作っておいて、乾燥後、ナイフで削り出します。フィギュアを２本足で立たせるには、足首の接着角度が重要なのですが、足首をつけていない状態で、やや前に倒れそうかな…というバランスで足首を接着すると完成後、ちゃんと立つのです。これは難しいようで割と簡単なのですよ。

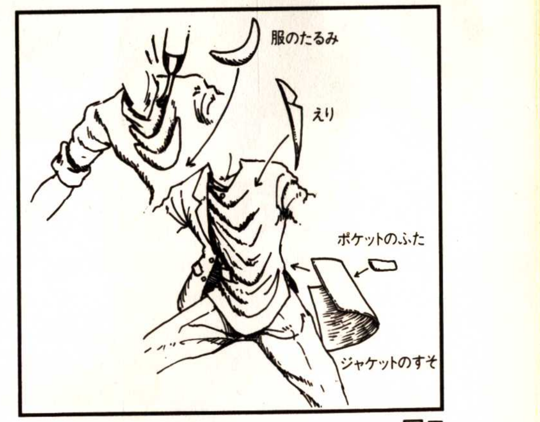
●塗装

サーフェーサーで表面仕上げをしたら塗装です。私は主にラッカー系の塗料を使っていますが、別に使いやすいからではなく、色数が多いことと、くいつきがいいので安心して使えるからです。身体のためには良くないのですが。（一時期、リキテックスを使っていたことがありますが、これは事故で入院しており、病室で、作業をしていたためです）塗装法も筆塗りとピースコンを必要に応じて使いわけています。

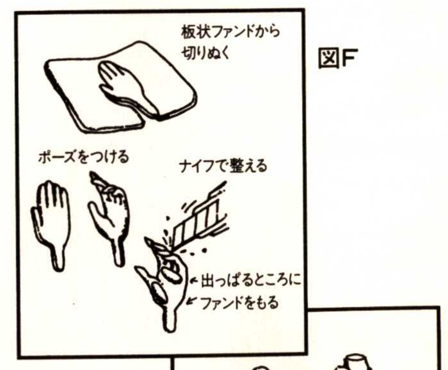
塗装は絵を描くような気持ちで、明暗や強弱の差をきちんと出してやります。例えば肌の部分だからといって、単にフレッシュ一色で塗るのではなく出張っている所は明るく、くぼんでいる所は陰になる所は暗くというように色々な肌色を使いわけるのです。また艶も質感を考えて部分部分で変化をつけます。

塗装に関しては、とてもすべてを文章で説明できるものではないので、色々な人の作例をよく見て、自分なりに研究するしかないですね。

以上が現在の私のフィギュア製作方法ですが、私自身いつも同じ作り方をしているわけではなく、今だ試行錯誤のくり返しです。新しいフィギュアが完成した時は、こりゃ傑作だと思っていても、しばらくたって見直すと不満な点が次々出て来るなんてのも毎度のことです。ですから、これからもよりよい作品を作るためにいろいろと勉強しなければないないと思っています。これからもＢＣ誌上で作品発表の場が与えられるようにがんばります。読者の皆さんの感想や意見などを聞かせていただければうれしく思います。



図E

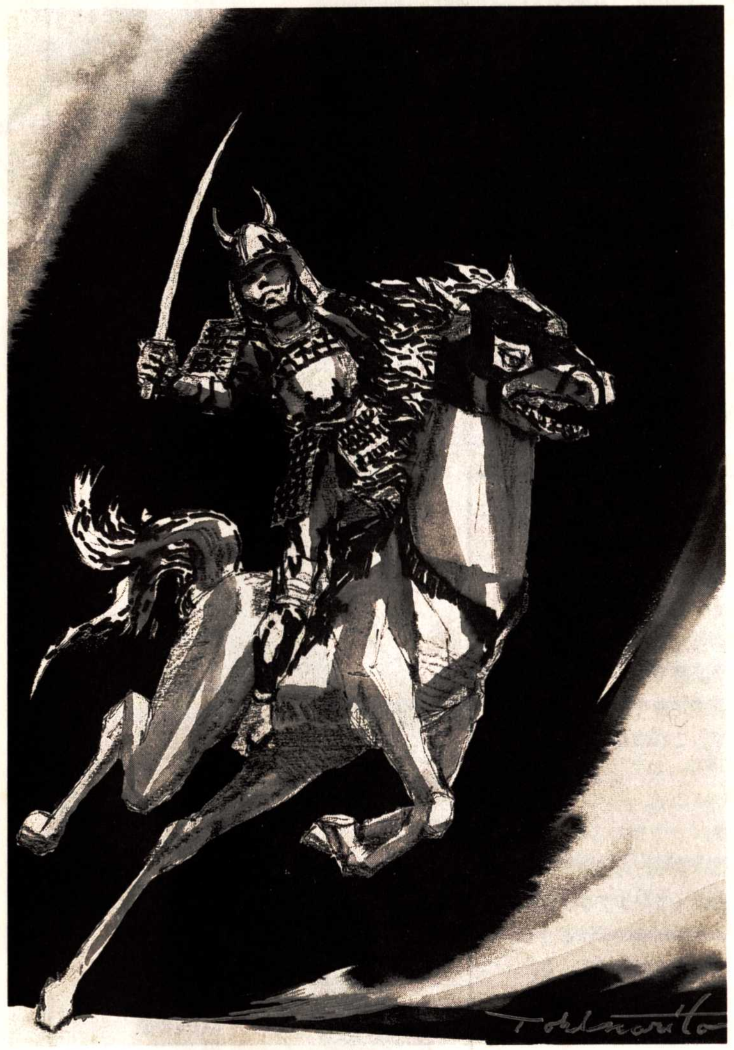


図F



図G

▶成田 亨◀SPECIAL DESIGN WORK NO,19



水中撮影の特撮

水中撮影の特撮は普通、撮影所の水中プールで行なわれます。水中プールというのは、あまり大きくないプールで深さだけが充分にあるプールの水の中にある一部分がガラス張りになっていて、水中の様子が外から撮れるようになったプールです。

私が子供のころ「ターザン」がワニと闘うシーンがこの水中プールで撮ったという記事を『少年倶楽部』か何かで読んだのを記憶しています。だから多分、日本の撮影所も水中プールを作ったのでしょう。

水中プールで水中の岩などを作ると水を入れると水が濁って、何度も水を換えなければならない事があります。だから、水中プールでの作りものはゴミが出ないように浮き上らないように二つの事を考えた材質で作ります。潜水艦などのミニチュアも同じで浮きあがらないようにウエイトをたくさん入れなければなりません。



SF映画「海底大戦争」（昭和41年7月公開、東映東京制作所作品）より。

撮影所での水中撮影のもう１つの方法はステージで撮るやり方です。これは水を使わない方法で、ステージのホリゾント・バックを水中色に塗り、床面に海底のセットを組みます。そしてステージ中にスモークを焚いてくもらせます。カメラの上に小さな水槽をおいて、水槽の水をたたいて波紋を作り、手前からのライトの効果によって通過する潜水艦に水中のようなメラメラをうつして水中の雰囲気をだします。

潜水艦そのものは水中ではなく、ステージにあるので魚雷発射でもミサイル発射でも自由にできますが、この時、出る煙の処理がいちばん問題です。かといって潜水艦を水中プールに入れて魚雷発射をすると煙のかわりに泡ができます。この泡が小さければよいのですが中々自然にできるものはそうなりません。それと魚雷は小さいから浮き上がるので操演が困難です。

以上の理由でウルトラセブンのハイドランジャーなどはすべてステージでの水中撮影です。

水中プールにしてもステージでの水中撮影にしても、いちばんの欠点はカメラが動けないことです。つまりカメラはフィックス（固定）でしか撮れないのです。テレビの場合は、まだよいとしても映画のカメラはパンとかトラック・アップとか動くから画面が生きるのです。

東映で人間魚雷・回天の特撮をした時にカメラマンが水中カメラをもって、アクアスーツを着て水中に入って足で泳ぎながら潜水艦を横に移動しながら回天にトラック・アップしていきました。

潜水艦は５ｍ近くあり、その上の回天も90ｃｍ位ありました。回天の発進シーンで、回天を固定していた金属ベルトが外れるシーンでした。ステージで撮ると金属ベルトはバタンと落ちて海中のようにユラリと落ちません。回天も90ｃｍは必要だったから潜水艦は５ｍになってしまった。

小さいプールに５ｍの潜水艦を入れたから潜水艦を操演する余地がない。よし、それではカメラが動こうというわけです。水中プールを使ってカメラも水中撮影した例です。

昭和50年ごろ、韓国のプロダクションの依頼が東映にあって、東映のスタッフとして「乱中日記」という映画の特撮を撮るために韓国へ行きました。

これは豊臣秀吉の軍勢が朝鮮をせめた時、海上で日本軍を破った韓国の水軍の大将、李舜臣の物語です。亀船という鉄甲船を作って闘った部分の特撮は地上のプールで撮り終えましたが、日本船を島の両岸から海中に沈めた鎖で引き倒すシーンは、どうしても水中撮影が必要でした。水中撮影をするプールがソウルにはなくて、私達はとうとう、38度線の国境警備隊の山の陣地の中のプールへ行って撮りました。自動小銃に囲まれた気味わるい、スリル満点の撮影でした。撮影そのものはたいしたことのないものでしたが、水中撮影というとあの時のことが思い出されます。

余談ですが、日本の海賊 ── 水軍 ── 倭寇は瀬戸内海の村上水軍と九州西の松浦水軍、(あるいは塩飽衆が２本柱です）ところが秀吉は陸から２本柱を攻め亡ぼしていったのです。いざ朝鮮出兵となって仕方なく和歌山の九鬼水軍が命をうけて出動したのですが、これは前の二者とは比べものになりません。秀吉の長期戦略の甘さだったのでしょう。

もう一つ余談ですが、韓国で、あきばるとという人の名を２、３度耳にしました。何のことだか分かりません。日本へ帰ってさんざん調べましたが分らず、やっと大隈三好著の「日本海賊物語」を手に入れて、少しだけ分りました。

あきばると、阿只技都と書き朝鮮人が命名した日本名で「勇ましい少年戦士」という意味です。

天授６年（豊臣秀吉以前）朝鮮は毎年、日本から来る倭寇に手を焼いていましたが、この年もそれがやってきました。500 隻の軍勢でやってきたのです。攻める者、守る者入り乱れた戦場に例年のように白馬にまたがった大将が現われるのです。

「眉目秀麗、容姿絵の如く身には目もあやなる軽甲をまとい、さっと駒を躍らせて乱戦の中に突入し、長槊を舞して胡蝶の如く行陳の間に馳駆する。疾風迅雷。向う所、敵なく、さながら、無人の境を行くが如し。」

と書いてあります。すなわち朝鮮軍は「あきばるとだ」と叫んで逃げまどうのです。

これを見た朝鮮高麗軍の大将、李成桂は３人の弓によって、〝あきばると〟を倒すのですが、倒れた、あきばるとのかぶとを取ると、わずか15歳の少年だったのです。

日本では聞いたこともないこの少年大将を韓国で聞いて、少ししか分かりませんが、私は感動しました。そしてこの〝あきばると〟とは一体、誰なのか未だに不明です。「安芸隼人」と呼んでいる人もありますが、それは間違いだと、この本の著者はいっています。

昭和54年、日本テレビのテレビ映画「太陽は沈まず」に登場するための鮫を造って、事前に水中テストをやりました。鮫は５ｍ近くありましたが、このテストをやったプールはかなり広く水深も深く、のぞきガラスも広いものでした。新宿の超高層ビルの地下にあるダイバーの練習所でした。

鮫をトンガ王国へ運んでの撮影に関しては、私の『ロケーションによる特殊撮影』（模型情報'85年９月号）で書きましたが、赤道の南、日付け変更線直下の水中撮影でした。

ここにはミニチュアはありません。沈没船も鮫も本物の大きさです。そして海も島も魚も太陽もみんなホンモノです。６人のベテランのダンバーが海中に潜ってこの鮫を動かし、ホンモノの俳優が追われて逃げるのを水中カメラで撮るのです。

沈没船は海中８ｍ位の所に沈めました。それ以上、深いと太陽の光がとどかなくてフィルムに写りにくいこととダイバー達の作業が困難になるわけです。ダイバー達は30ｍ潜ったこともあるという人もいましたが、海中で作業するには５ｍから８ｍ位がよい所だといわれました。

実際の水中撮影はすばらしいのですが、私が思っていたようなメラメラはまったくありません。ステージでの水中撮影で、水深何百メートルを想定してメラメラを出していたのが、間違いだったのを知りました。しかし、ステージではメラメラぐらい作らないと水中の雰囲気ができません。リアリズムに徹するか、フィクションとして割り切るかが課題です。

外国でロケーションをしていると何がおこるかわかりません。撮影に使った鮫がトンガの博物館に入るという通達があってスタッフ一同、大よろこびしました。ところが撮影の帰路、この鮫は博物館入りを嫌って太平洋へ帰ったのです。もう、ダイバーも手が届きません。

さようなら、マオーよ。オツカレさん。

〈成田亨・なりたとおる〉昭和４年生まれ。武蔵野美術学校（現・武蔵野美大）卒。東宝、松竹、東映で映画の特殊美術を担当。40年円谷プロへ移り「ウルトラQ」「ウルトラマン」、ルトラセブン」等の怪獣・メカニックデザインを数多く手懸ける。映画だけでなく、各種イベント、舞台、遊園地の美術等でも幅広い活躍をされている、特殊美術界の巨匠である。

わたなべ・ぢゅんいち MONSTER ZONE

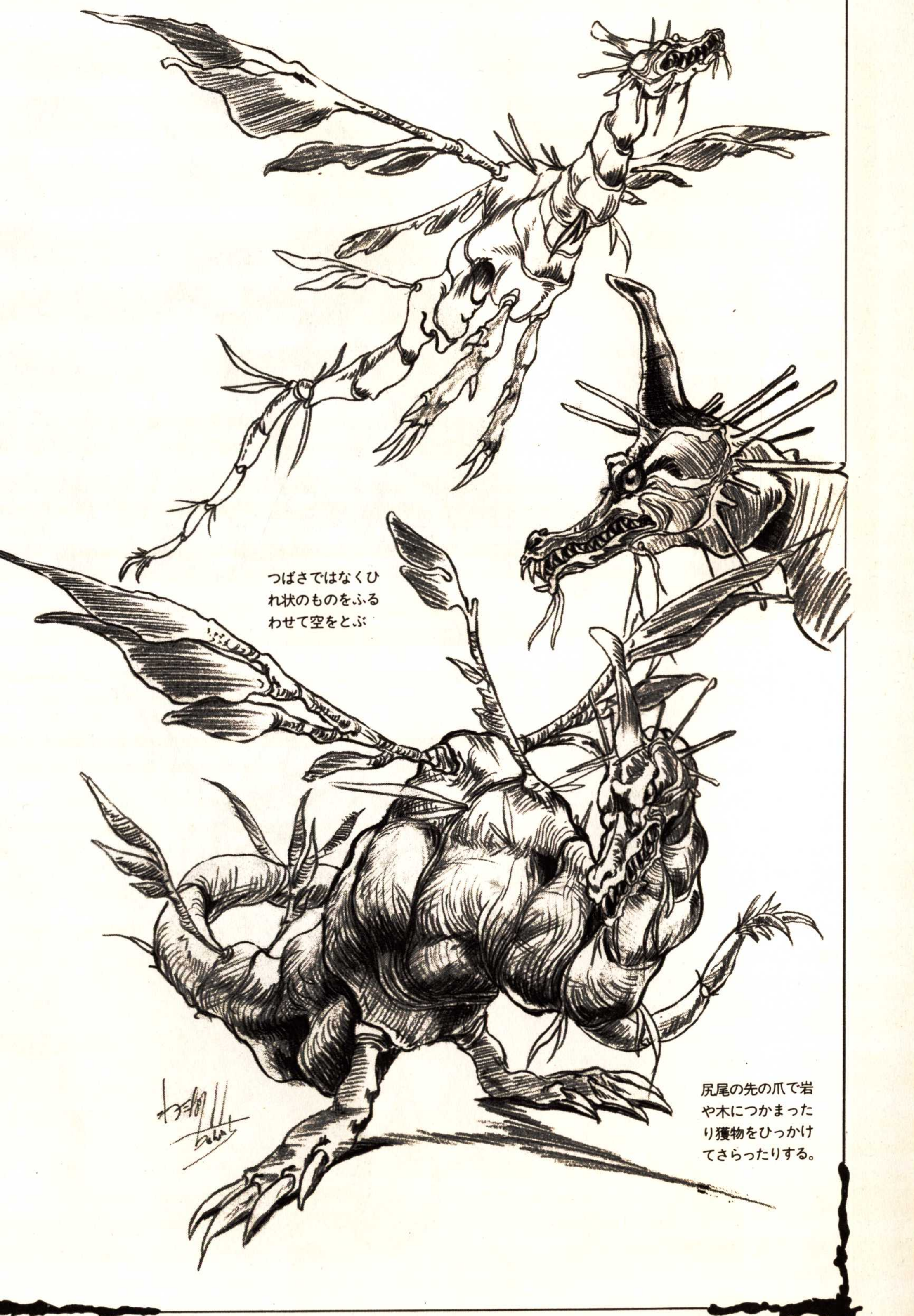
緋幽天（ひゅうま） ■全長／十五米 ■体重／五百噸

記録によれば、古いところでは天保四年に出現し、人々を恐怖させたが高僧某によって、現在の長野県・白樺湖付近の祠の地下に呪封された。

ところが激増する別荘地開発のため、その封印が解かれ153の眠りより目覚めた。

性質は肉食で獰猛、人肉を好み、上空より急降下して獲物をさらい山中にて食す。

現代に甦えった緋幽天は、地元県警、青年団及び自衛隊の攻撃をものともせず、次々に人間を襲った。しかし、民族学者、槌田公彦の機転により、再び長き眠りについた。



〈わたなべじゅんいち〉昭和37年生まれ。東京都出身。北爪宏幸氏の「スタジオ・ばっく」所属のアニメーター。「戦え！イクサー１」や「コールミー・トウナイト」のモンスターデザインを手懸け、若手モンスターデザイナーとして注目されている。

AURA FHANTASM

NO.8

出渕　裕 YUTAKA IZUBUCHI

巨人騎士(オーラバートラー)の鬼子(スカラベ)から多足兵騎(オーラパンツアー)「大ガメ戦車(アケロン)」へ

20時代巨人騎士(オーラバトラー)を軸として、多種多様な機械(オーラマシン)が作られた。その中で、今日は地上戦を主眼とした機械(オーラマシン)を数点紹介したいと思う。



●ドラムロの基本となった「スカラベ」

他の巨人騎士(オーラバトラー)と異なり、2足歩行型式をとっていない。又、増幅機(オーラコンバーター)による飛翔能力も持たない、純粋に地上戦のみを想定した機種である。

6肢体型という特異な形状を持ち、歩行には前と後の4肢を使用する。中央の2本の腕は作業用のものだが、白兵戦時にも使用できるように設計されている。

白熱臼砲(フレイボム)を装備し、騎兵支援の任務につく事が多かった。



●「ザラタン」

巨人騎士用に開発された、戦車(チェリオット)。地上戦における移送飛甲騎(ウイングキャリバー)の役目を担うもので、1台に1騎、巨人騎士(オーラバトラー)を載せて移動する。

又、兵員移送車としての機能も持ち、歩兵なら10名前後を、前方のランプから搭乗させ戦場を移動できる。

この車体には、敵弾に当たらぬようにと刺青のようにルーン文字が描き込まれている。このルーン文字によるマーキングは巨人騎士(オーラバトラー)にも描かれているものが確認されており。迷彩効果も同時に、狙ったものだといわれている。

●「アケロン」

「スカラベ」はやがて「ドラムロ型」、と発展していく訳だが、その優れた地上での戦闘力（特にその火力と装甲）は、やはり地上戦では無視できない存在となっていた。そこで、兵員移送車としても成功していた「ザラタン」の長所も組み入れ、より大型化させて完成したのがこの大ガメ戦車の異名をとる「アケロン」である。

そういった意味でも、多足歩行型の機械(オーラマシン)が行きついた一つの解答が、「アケロン」だと言ってもいいかもしれない。

「アケロン」は他の多足型と異なり、大型のオーラコンバーターを備えている。腹部から尾部にかけてがそうで、そこから下へ向けてオーラ力を開放する事で、ホバリング機能を持つ事ができるようになっている。

絵のように、背中に巨人騎士(オーラバトラー)を乗せて戦う、姿もよく見る光景である。

長距離を空輸する場合、「タンギー」や「ドロ」等の飛翔爆撃騎(オーラボム)を使う場合が多い。が稀に巨人騎士(オーラバトラー)が2～3騎で空輸する事もあるらしい。





Happy Birtday
SIXTEEN CANDLE
藤田幸治

Parking Area



AMERICAN GRAFFITI

1950年代のアメリカ——そこにはいつも夢があった。自信あふれる世界のリーダーとして、〝強いアメリカ〟、〝豊かなＵＳＡ〟をあらゆる方面で発揮していた。そして、底ぬけに明るく、夢と希望でピカピカに輝いていた。こんな極彩色に彩られた50年代のアメリカは、後にも先にも、ボクの知っている文句なくアメリカらしい理想にあふれた唯一のドリーミング・ランドであった。

例えば映画、映画は夢を実現してくれます。そのためには映画製作者はお金にイトメをつけず、ドでかいスケールの映画をたくさん作ったのです。特に、歌って踊って恋をして、おしゃれな要素もいっぱいつまったミュージカル映画は50年代に黄金時代を迎えたのです。また音楽の世界では、ジャズ、ポップス、ロックンロールがそれぞれビッグヒットを次々とばし、ドライブ中のカーラジオから、そしてドラッグストアやドライブインのジュークボックスから一日中流れていたのです。そしてクルマ。どこまでもシャープにダイナミックにそそり立つテイル・フィン、鮮やかなアメリカン・カラーをまとったグラマラスなボディー、そのボディーの随所にあしらわれたクローム・メッキの洪水。広大なパノラミック・ウィンドーと徹底した電動パワーシステム。そして250～300馬力のＶ８エンジンを積んだ巨大なマシン。こんなアメリカ製〝恐竜〟たちに、若者ばかりか大人達も限りなく憧れ、〝アメリカン・ドリーム〟の世界に翻弄されていた。

しかし、こんなアメリカを、1948年生まれのボクは直接知っている訳ではない。ボクがアメリカと接したのは、50年代後半から60年代前半にかけてのテレビを通じてであった。その当時、アメリカ製ホームドラマがいくつも放送されていた。「うちのママは世界一」「パパは何でも知っている」「ビーバーちゃん」「パパ大好き」……

これらの番組で、日本とアメリカの日常生活の差をイヤという程、思い知らされたものだ。家の前には広い芝生の庭があり、広い部屋に大きなソファー、明るい台所に大きな冷蔵庫、その中の大きな牛乳ビン、そしてガレージにはフルサイズのステーションワゴンが…

この中では、

「何でも知っているパパと…」

「ステキなママと…」

「長女、ベティ」

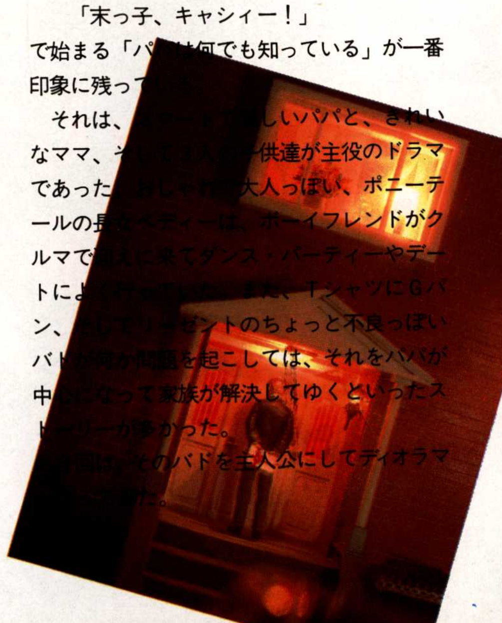
「長男、バド」

「末っ子、キャシィー！」

で始まる「パパは何でも知っている」が一番印象に残っている。

それは、[illegible]しいパパと、きれいなママ、そ[illegible]供達が主役のドラマであった。[illegible]大人っぽい、ポニーテールの長[illegible]は、ボーイフレンドがクルマで[illegible]ダンス・パーティーやデートによ[illegible]また、Ｔシャツに Ｇパン、[illegible]リーゼントのちょっと不良っぽいバド[illegible]を起こしては、それをパパが中[illegible]になって家族が解決してゆくといったストーリーが多かった。

[illegible]はそのバドを主人公にしてディオラマ[illegible]た。





AMERICAN GRAFFITI Parking Area

You're My Teenage Queen, And Only One I See!

今日はバドのガールフレンド、セーラの16才のバースディ。芝苅りのアルバイトで貯めた金で買ったプレゼントを持って、彼女の家へ来たところ。いつもの娘とちがって、今日は、目いっぱい気どった格好。オックスフォード地のボタン・ダウンのシャツにレジメンタルタルのタイ、J・プレスの紺のブレザーにグレーのスラックス、そしてコイン・ローファーとトラディショナルに決めたバド。父親の'57のシェビィーをたのみこんで借りてきた彼。初めてセーラの両親に会うので、ちょっと緊張しているようだ。でもだいじょうぶ。窓に飾られた花やスタンドを見れば、やさしい物判りの良い両親のようなので、きっと彼のことを気に入ってくれるだろう。

車はバンダイ／モノグラムの'57シェビィーハードトップのノーマル仕様をストレートに組んである。ボディーの色は、映りこみが最も効果的になるように黒とし、モール類はアルミ箔、内装はちょっと派手にワインレッドとアイボリーのツートン、タイヤはやっぱりホワイト・リボンででなければと……この'57シェビィーはアメリカでは当時最もポピュラーな車の一台で、現在でもカスタムカー、ホットロッド用にと人気があるようで、また個人的にもこの車は最もアメ車らしいアメ車だと思う。この後、58、59年とますます派手で過激になっていくカーデザイン史の中で、一つのまとまりあるデザインでもあると思う。いづれにせよ、フィフティーズの雰囲気を伝えるのには、欠く事のできない一台である事は確かだ。そのためか、各社から1／16、1／24、1／25、1／32と各スケールのキットがでている。

建物は実際のスケール通り作ると、車と比べて非常に大きくなってしまうので、少し小さめ（1／26位）にしてある。カベは4mmのシナベニヤの上に1mmのプラ板を接着し、塗装してからレンガの目地をPカッターで引き、ウエザリングを施してある。内側には、ひのきの角材で、ソリ防止用の補強をしてある。

室内も明りをつけると見えるので、ホール、居間、書斎、寝室などそれらしい写真を雑誌から探して奥のカベに貼ってある。窓、ドアはプラ板、プラ棒の組み合わせ。ベースもベニヤ＋プラ板製。路上には排水溝、路面にはマンホールのフタ、つぶれたコーラのカンなども表現してみた。鉄柵は帆船模型用の飾りモールと真鍮線をハンダ付してある。ハンダ付箇所は100ヶ所以上あったので、ハンダ付のいい練習にはなった。街灯は帆船模型用のランタンと真鍮パイプ、中に鉄道模型用のマメ球を内臓してある。また建物の中、窓際のスタンド、玄関の門灯にも鉄道模型用の12Vのマメ球を3種類、10個を使用している。電源は7.2Vのラジコンのバッテリーである。植込みは建築模型用の樹木とスポンジ、クズカゴは真鍮メッシュと帯金、中のゴミはティッシュで作った新聞紙。郵便ポストはプラ板と真鍮Lアングル。消火栓はプラ丸棒とワッシャー六角ナット、それに極細のチェーンが付いているのが見えるだろうか。犬はT社1／35のシェパードからの改造。そしてこのジオラマの主人公バドは、やはりT社の民間人、兵隊、将軍の3者合体作。後向きなので、顔などの塗装は適当に手をぬいてある。手に持ったプレゼントは銀色のストライプの包装紙に赤いリボンを付けてある。

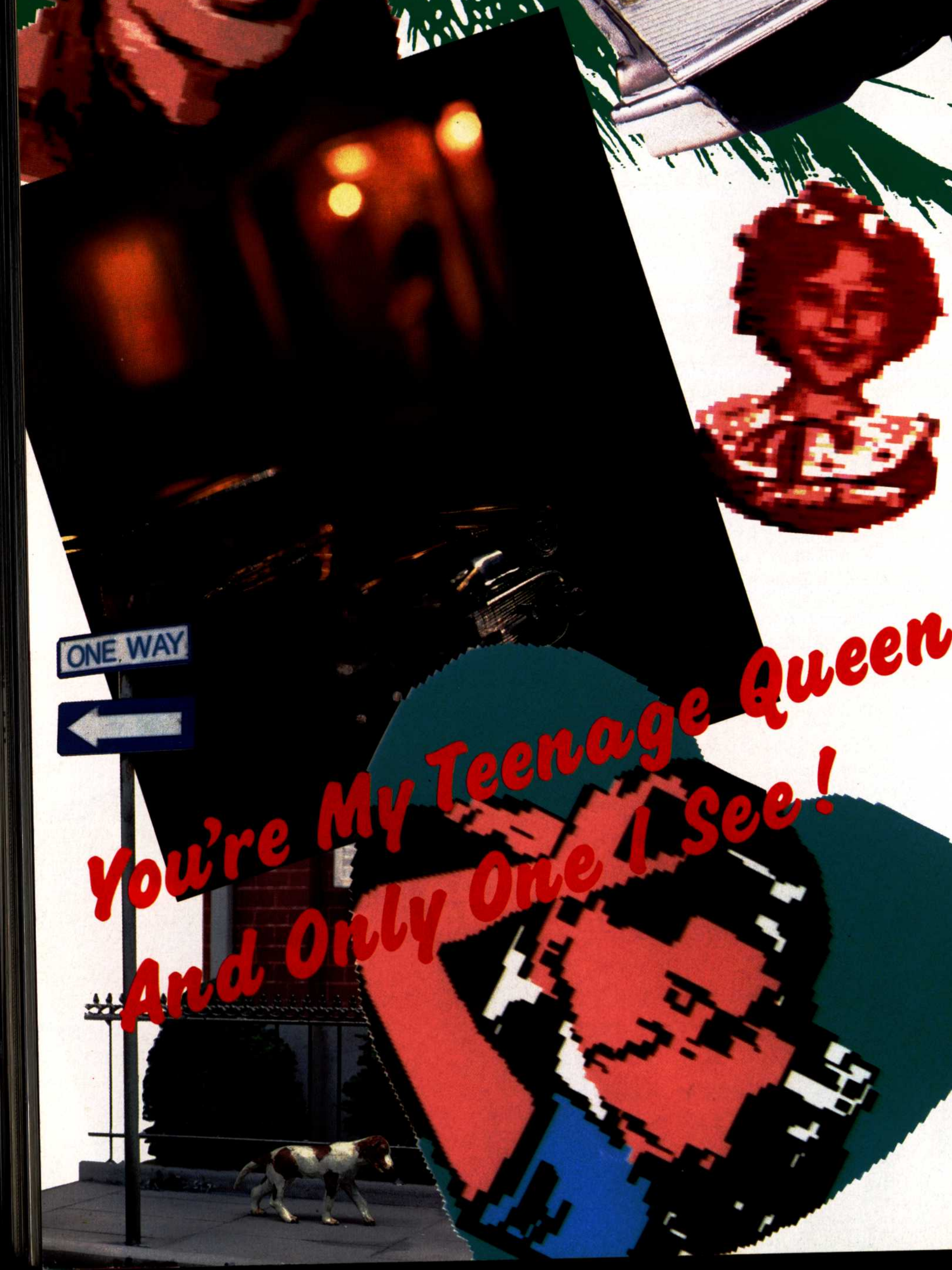
このディオラマは、構想半年、製作1年という大作だ（〆切りがなかったものだから、ついつい延び延びになってしまった）が、実際の製作時間は80時間位である。この種のディオラマを要領よく作るには、プラモデル以外の材料、例えば帆船模型、鉄道模型、建築模型、画材、金属材料、おもちゃ、その他様々なジャンルのものを、常にディオラマを作る目で見る必要があると思う。

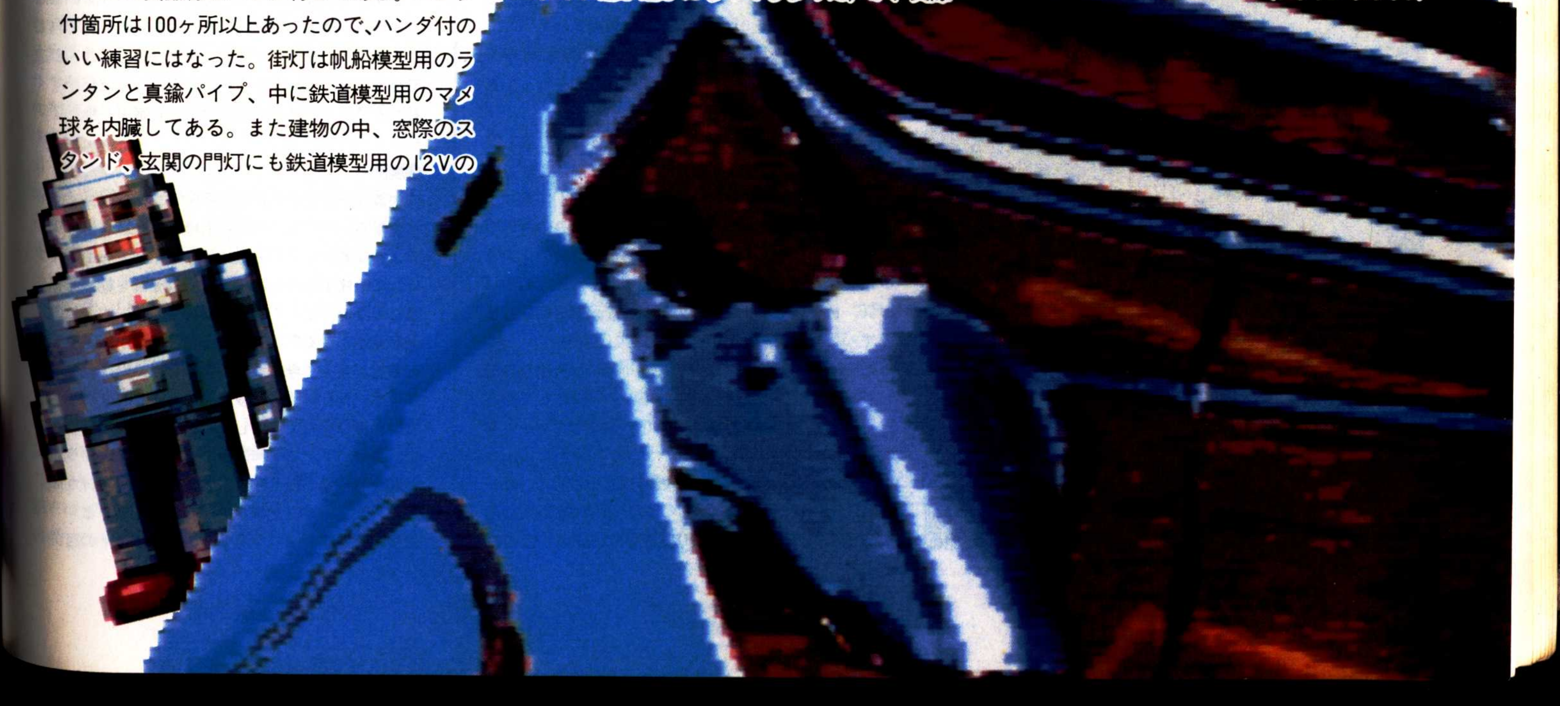
今、部屋の明かりを消して、ディオラマの電気のスイッチを入れて、グラス片手に車に映った窓の明かりを見つめていると、遠い日の少年の日に見たもの聞いたものが、次々と思いだされます。

ホラ、聞こえてきたでしょう

ザ・クレスツの歌う〝シックスティーン・キャンドル″が……

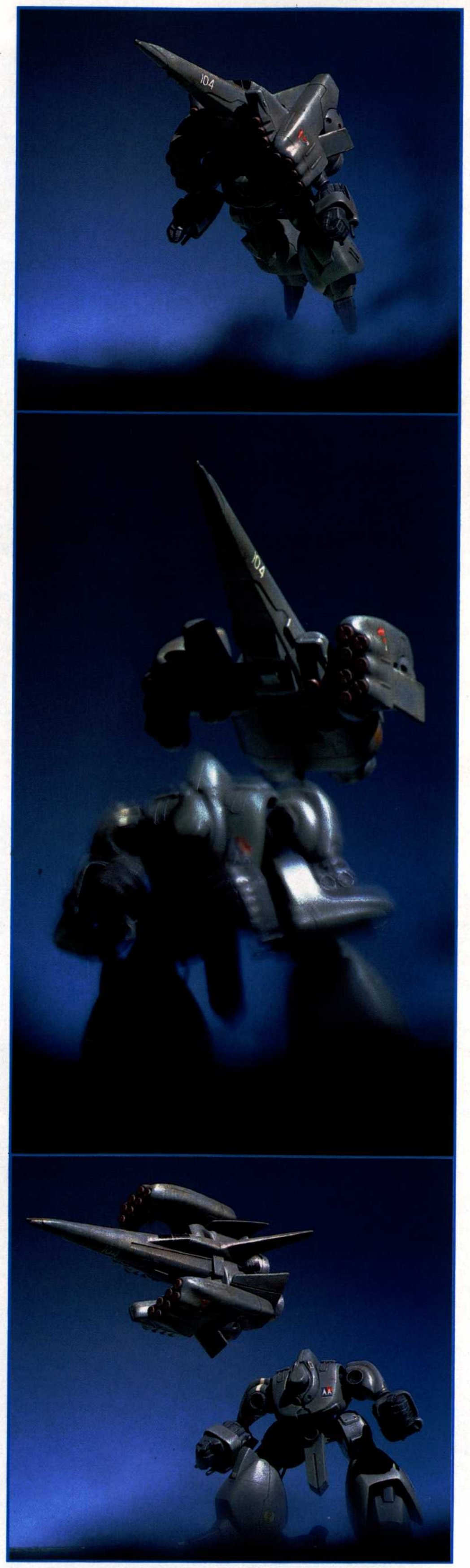
ガレージ641　藤田幸治
（デザイン・クラウド）





ZZ GUNDAM MS 1/144 SCALE ズサ

REPORT/藤原　哲









ＺＺシリーズ第３弾のキットですがズサのキットと言うよりはズサとブースターのセットといった感じ。内容をざっと見るとモールドがちょっと甘いもののプロポーションは良好。立体化の困難に見えるデザインですが、なかなかうまく構成されているようです。今回の作例はいつもの通り全体形には手を付けず、簡節部を中心にディテール追加を行ってみました。

●頭部——胴体と一体になっています。何となく設定と比べて前方へのボリュームが足りない気がしますが、割と筆者の好みの形状だったので別に直していません。単眼(モノアイ)のスリットはモールドのみの再現で穴をあけたいところですが、この部分けっこう肉厚がありそうで、作業もちょっとしにくそうなのでパス。どうしても気になる人は、一度頭部を切り離してから作業するとよいと思います。

●胴部——前後に薄いか…ミサイルハッチ周りのモールドが甘いのでカッター等でシャープにしてやろう。肩、脚部の付け根は開口してジャンクパーツをつめ込んでやった。

●脚部——太腿部がひとまわりほど小さ目で、今一つ、力強さに欠けるみたい。設定通りにするには適当な円形のパーツから作り直さなければならない(装甲車のタイヤなんかベースに使えるかも知れない）が作例のようにふんばったような感じに固定してやれば（今回、足のみが固定ポーズになっている）割と印象はよくなってくる。他は別に問題は無いと思う。作例ではうるさい足爪の２本を省略し、それとこのキット、背部ブースターを付けるとほとんど立てなくなるので、流用パーツを使って（何だかすぐわかるでしょ）踵の所に射撃時の安定用と称してアームを付けてやった。

●腕部——かなり細目である。が、これまたかなりの大改修を必要とするので手を付けない方が……さっきから、何となくやたら消極的な文章を書いているような気がするが、私はどうもキットをギタギタにして改修するのが嫌いで読者にそれを勧める気にはならない。なんでかというと……第一に、その改造の見本となるアニメ設定が割といいかげんで構造の矛盾が多く、今一つ、参考にしにくい。第二に、プロポーション改修は多大の材料費、時間、労力を食い、製作途中で挫折してしまうことが多い。第三に、各種パテ、プラバンといったベースのプラ材質と異なる材質を使うため、どうしても仕上げが雑になり、かえって見た眼を悪くしてしまう…という理由なわけです。プロポーション改造は、その苦労の割にむくわれないことが多い。それよりも仕上げ、塗装に気を入れた方がよっぽど見栄えの良い作品が出来るのです。それで、腕部も基本的にはキットのままですか、メリハリをつけるため袖口を開口し、中に円管形のパーツ（Ｇ　Ｃ　II(ガンキャノンII)の下腕部を使用）を入れてあります。

それと今回は宮下将彦氏の「手は重要だ」の意見に触発されて指を全部作り直しました。今回はプラ棒ではなくエポキシパテを使用しました。やってみると、やはり実感が違うなあ……。

●ブースターパック——で、でかい！ただ、その一言につきるブースターですが、形状的には問題無し。開口部が多いのでプラバンで内壁を作ってディテーリングをしてやりました。

●ディテーリング・塗装——ディテールには１／72ＳＰＴの時にやったのと大差無いカッターによるスジ彫りとスプリング等によるデコレートで、新しい試みは腕やミサイルポッドの排気口にメッシュを入れた位か…。１／144というスケールもあり、多少ひかえ目に押えてあります。塗装はフィールドグレーとブルー、グリーンをまぜた物を使用。関節部等はダークグレー。ドライブラシ等の仕上げは今までとは少しやり方を変えあります。

ZZ GUNDAM MS 1/144 SCALE ガルスJ

REPORT/藤原　哲



ガルスＪのキットはアニメ設定の雰囲気をなかなかよく表現しています。しかし、今回の作例は見ての通りの大改造、大幅なデザイン変更を行なっています。なぜか？理由は私はガルスＪのデザインが好きではないからです。ＺＺのＭＳはガザ系列とズサ以外、好きではありません。ＷハンマやＲジャジャは最悪……というわけで、ＺＺのキットは可能な限り改造していこうと思っていますので、どうぞよろしく。

●頭部——キットの物は準備稿型。出渕稿の頭部の方がカッコよいので接着面を左右１ｍｍ位つめてモノアイ周辺を直線的に整形した。この作例中、唯一ディテールアップの参考になる部分でしょう。（あ、あと肩アーマーもか）

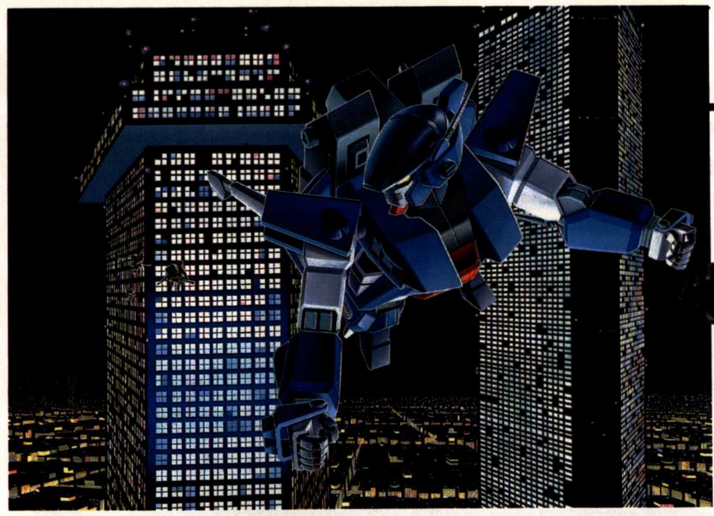
●胴体部——いちばん手のかかった所。ズドンとまっ平な胸（どうも立体映えしない…）が気にいらず、両側のミサイルポッドを切り離し、プラバンで裏打ち、整形後かなり前方の位置に再接着。胸部自体も角度を付け直しています。ウエスト部が太いので中央部分でぶった切り、ウエストをポリパテで新造。胸部と別パーツにしてボールジョイントを仕込んだので、腰は自在にスイングします。ウエストを作り直すとスカートも当然、作り直し。まず、脚部、スカートの付く本当の腰をプラバンで作り、それから横、後面のスカートを付けてゆく。このスカートを可動させる時は充分な仮組みが必要となります。側面、スカートは上下をエポパテで伸ばしてみた。後面は上部を切り取って、取り付け位置を変えただけだが割とゲルググっぽいラインになったでしょう。可動は、Ｈ・Ｊ式のパイプスプリングによります。

●腕部——キットのはあまりに貧弱。何と１／72ブルグレンをそのまま持ってきてしまった。似合うでしょう!?肩アーマーは一体になっている肩関節部を全部切り取ってしまい、腕部とは独立させた。バーニアが実感に乏しいので穴を開け、ヒートプレスで新造したバーニアを付けた。

●脚部——設定を比べると長い感じだが、なかなか、かっこよいので、ほぼそのまま使用。ただ、膝後ろのバルジ（？）は可動のじゃまになるので切りとばした。

●ランドセル・武器——何か変なランドセルだなあ……丸ごと百式のとトレードしてしまった。武器については、何か見おぼえのある感じですが、まあいつもの事で気にせずに…。

●塗装——オリーブドラブとサーモンピンクを使用し、いつもの通りドライブラシ。流用デカールを貼った後、今回、水性のクリアーを筆塗りしてグロス塗装にしてみました。写真ではどう見えるかな？



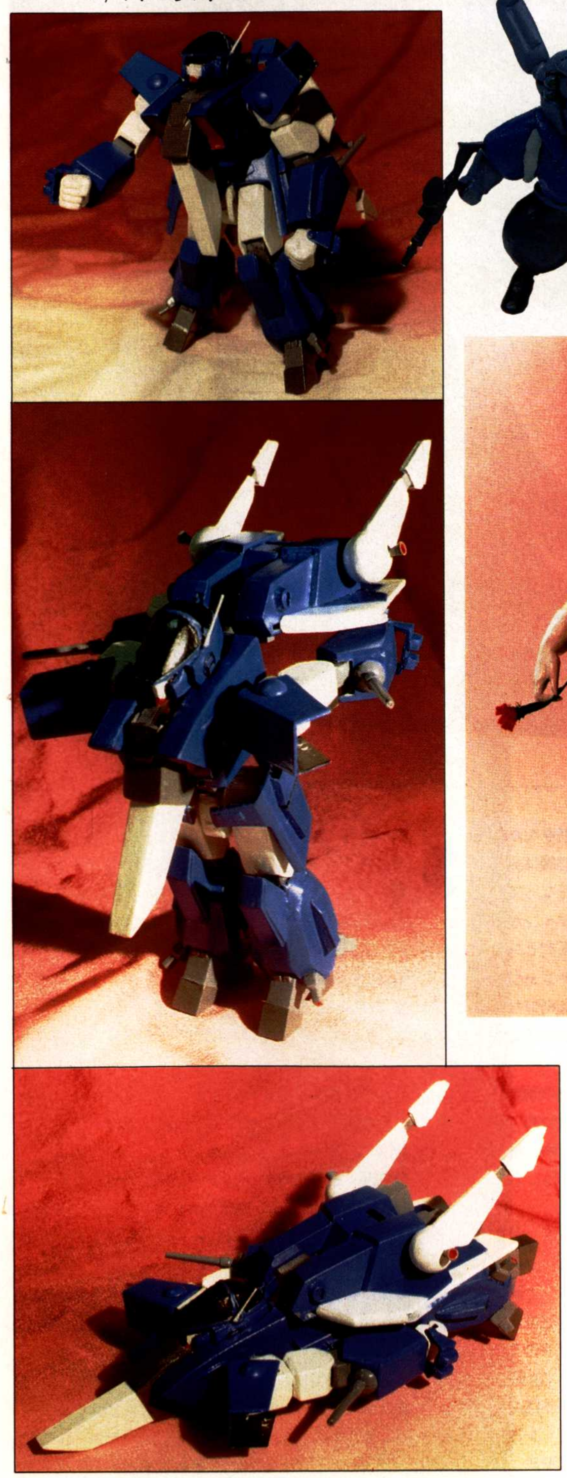
イラスト/深野洋一



■写真①



■写真②



■写真⑨、⑩、⑪

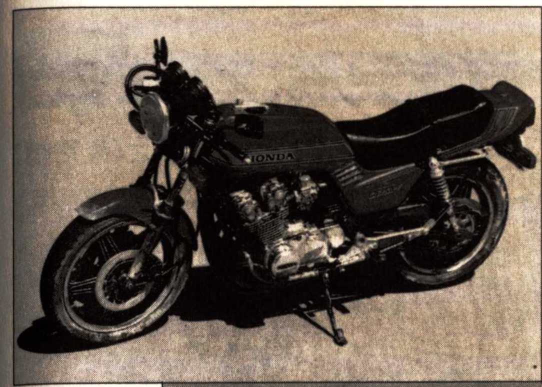


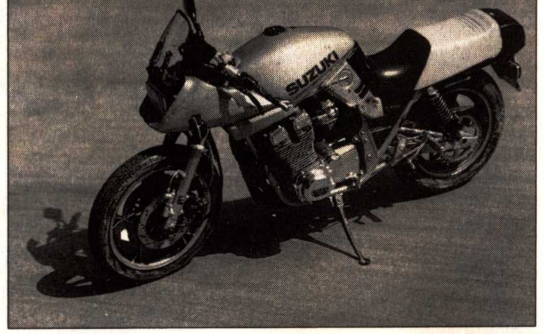
■写真⑧



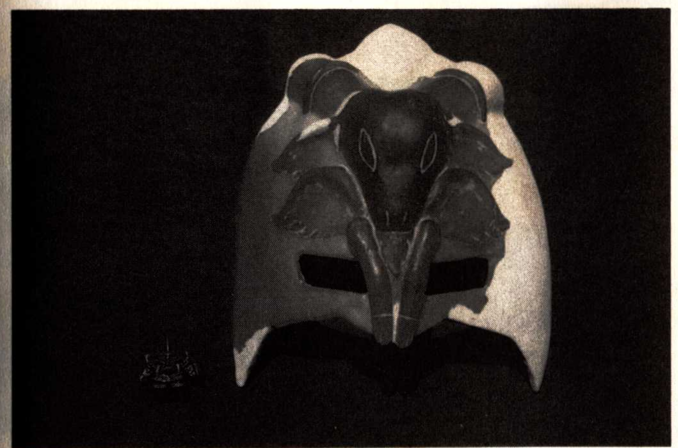
■写真⑥、⑦







■写真⑫、⑬



■写真⑭



■写真③、④、⑤

9、10号と続けて休んでしまった「スパイラル・ゾーン」だが、なんとモデラー部門に寄せられたのが、S・Zフィギュア改造による「イナズマンF(フラッシュ)」のデスパー兵士。(住所・氏名が不明になってしまったので連絡してね。ゴメン)**(写真①)** プロテクター部分は紙製なのだが、それらしくまとまっていてうまい。出来ればS・Zフィギュアを使ってヒーローを作ってもらいたい！　ところで「スパイラル・ゾーン」は、MJに負けない新企画で11号より再登場するぞ！

さて、8号のアップルシード特集の反響はすごかった。3D作品でも作品が寄せられているので紹介しよう！
さすがに速水仁司氏ばりのリアルなものは、まだないが、ディフォルメとモーションフィギュアのブリちゃんがあるぞ。まず、ディフォルメは**佐賀県の喜多錬士**くんの作品だ。**(写真②)** 材料は造形用パテのみで、1日目に頭、2日目に胴、3日目に仕上げといった具合で完成させたそうだ。やっぱり、ディフォルメといっても表面仕上げはもっと、ていねいな方がいいね。苦労したのは顔で喜多くんの言によれば、ブリアレオスの場合、耳がチャームポイントのため、頭に合わせた大きさより若干大き目にした方がよいとか。また目のカバーは少々、目にかかると男前になるとか…。

さて、もう1体のモーション・フィギュアは**名古屋市の渡辺剛**くん。昨年の夏に作ったものだそうで、フィギュアのベースは、タカラのミクロマンであるとか。手首はエルガイムのキットから流用、頭部はほとんど自作だそうです。**(写真③、④、⑤)**

おしまれつつ終了した「レイズナー」ですが、アニメファン同様にモデラーの3D熱もさめていないようです。

アンナとエイジのフィギュアは、BCガレージキットのファ、リィナ、エル、ルーの原型を作った**寺岡邦明**さんの作品。まあ、寺岡さんの存在はセミプロモデラーといった所ですから、うまいのは当然かも知れませんが、一作ごとに実力を上げていますね。スケールはどちらも1／12スケール。リクエストが多かったらBCのガレージキットラインに加えようかな？**(写真⑥、⑦)**

さて、もう1つのアンナ。こちらはフィギュア2作目という**熊本県の相河良**(P.N)さん。材質はフォルモ、修正にパテを使っているそうです。製作期間は4週間ほどで、大きさは27cm。相河くんは、BC誌面に掲載されている作品のレベルが高いので、気が引けてしまうということですが、フィギュア2作目でここまで出来ていたら立派ですよ！**(写真⑧)**

次はレイズナーMKIIの完全変形モデル。**神奈川県の小澤永成**くんの作品。なんと12歳で完全変形のフルスクラッチ、たいしたものです。4月1日からはじめて、6月30日に完成、フルスクラッチは初めてだったとか。結局、テレビには出なかったレイズナーMKIIだったけど、よく作ってくれました！次回作に期待!!**(写真⑨、⑩、⑪)**

写真⑫、⑬は東京都の鈴木雅彦さんの「バリバリ伝説／グン(巨摩郡)仕様」のタミヤ1／12CB750F。(カタナは友人の作品とか)クリーム製フルキットを使用して改造。フロントフォークはオイルもれしている。オイルパイプはスプリング。フロントエアホース付。イエローのポジションランプ付。メタリックレッドでペイント、スミ入れおよびバフとブラウンの汚し。シート下に真鍮線付バッテリー有り。パイピングはアクセルワイヤーはキャブへ他のケーブルも実車と同じ。タンクに〝GO AHEAD〟とデカール。(これはグンの物と同じ)タイアのバランスをとりオモリを付けている。クランクケースとジェネレーターカバーとステップはガリガリに削り、サイドカバーにはブーツのこすり跡。きわめつけはグンはいつも朝の4時半ごろから走るのでヘッドライトに虫の跡。そして、キーホルダー付のキーもあります。ヒデヨシと戦って負けた時の傷跡がシートカウルに付いています。これでも、まだ未完成でまだ手が入るので完全に完成したらまた送ってください。

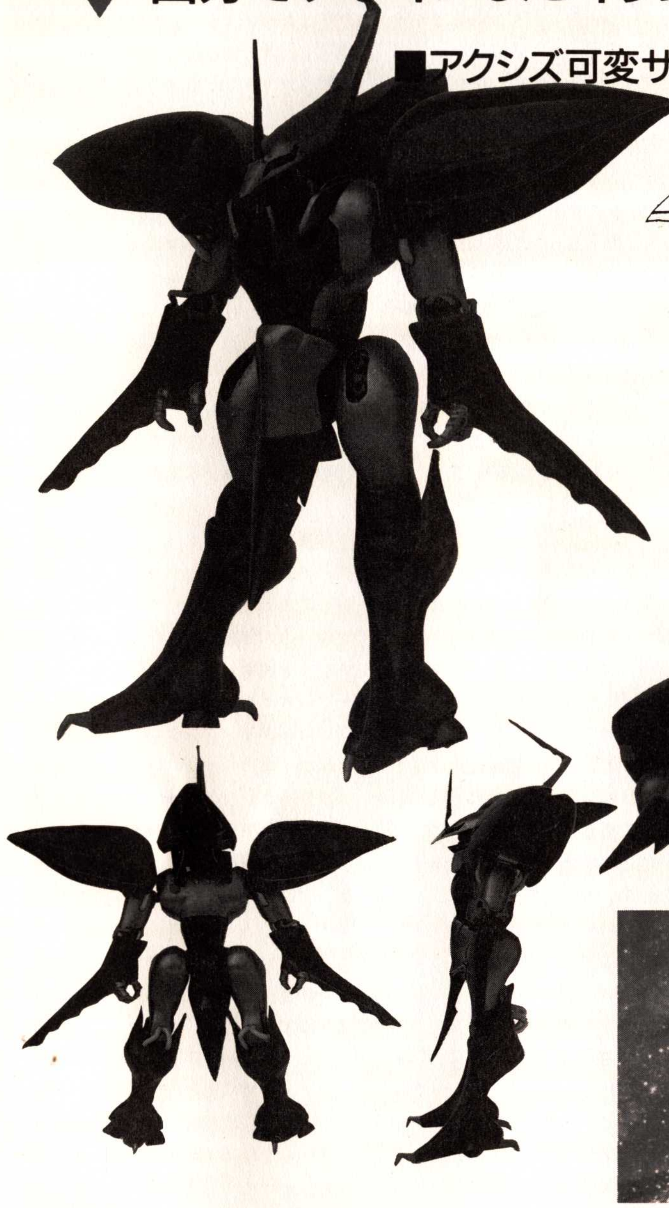
さて、写真⑫ですが何だかわかりますか？「ルパンIII世カリオストロの城」でカリオストロ伯爵がかぶっていたマスクなんです。製作したのは**茨城県の大谷将俊**くん。まだ、製作企中の段階なので、完成したらカラーページで紹介するからね。材質はプラキャスト製。製作期間9ヶ月。製作費用は約8000円とか。**(写真⑭)**

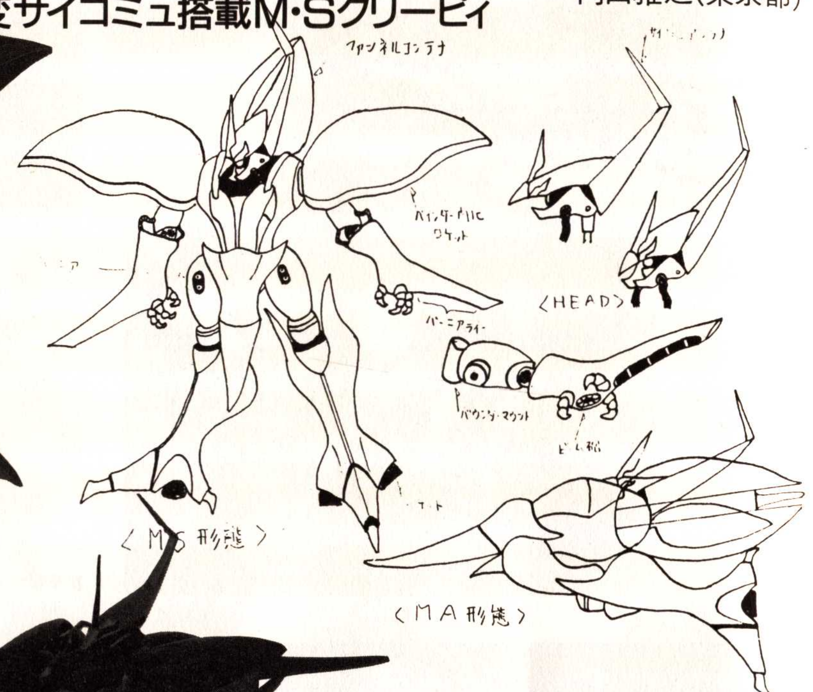
Bクラブでは、ロボットやメカだけでなく、フィギュア、スケール物、マスクと3D作品なら、なんでも受けつけているよ！

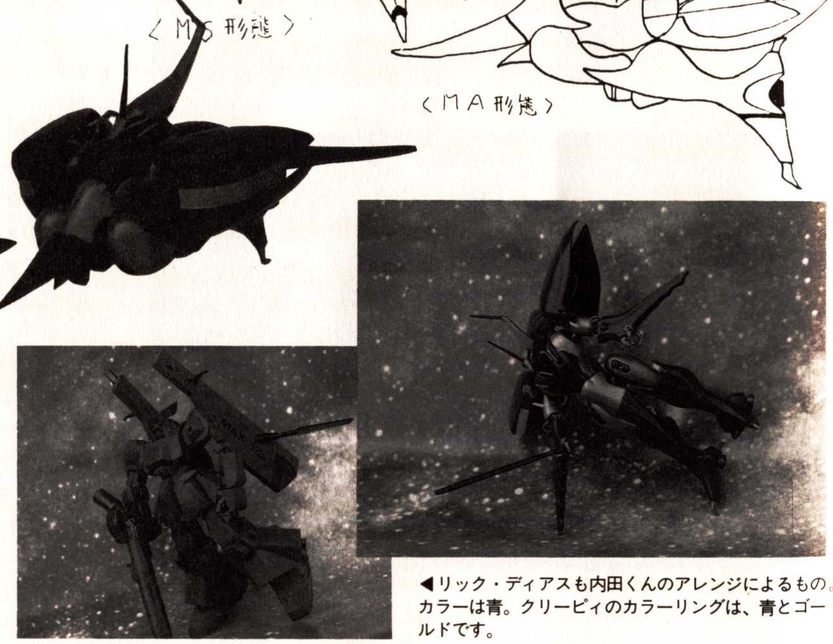
▼自分でデザインしたオリジナルMSをスクラッチしてしまった！

内田雅之(東京都)

■アクシズ可変サイコミュ搭載M・Sクリーピィ



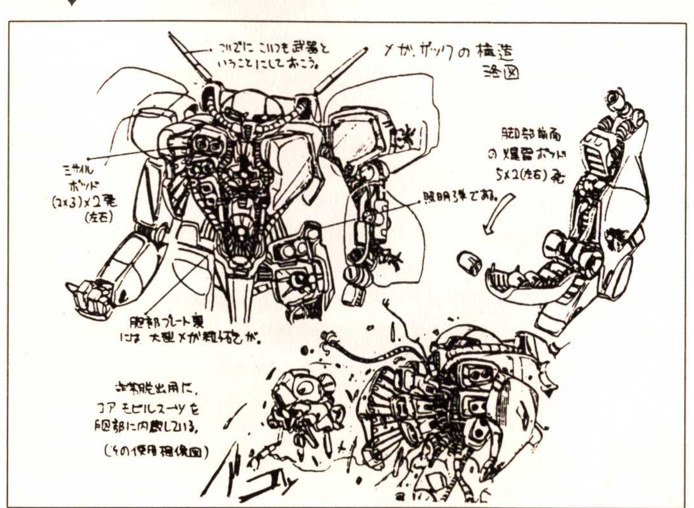


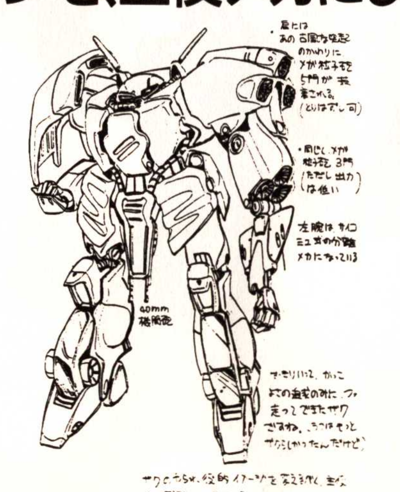


◀リック・ディアスも内田くんのアレンジによるもの。カラーは青。クリーピィのカラーリングは、青とゴールドです。

▼ザクのやられメカ的イメージを、主役メカにしたい！

北江　格(奈良県)

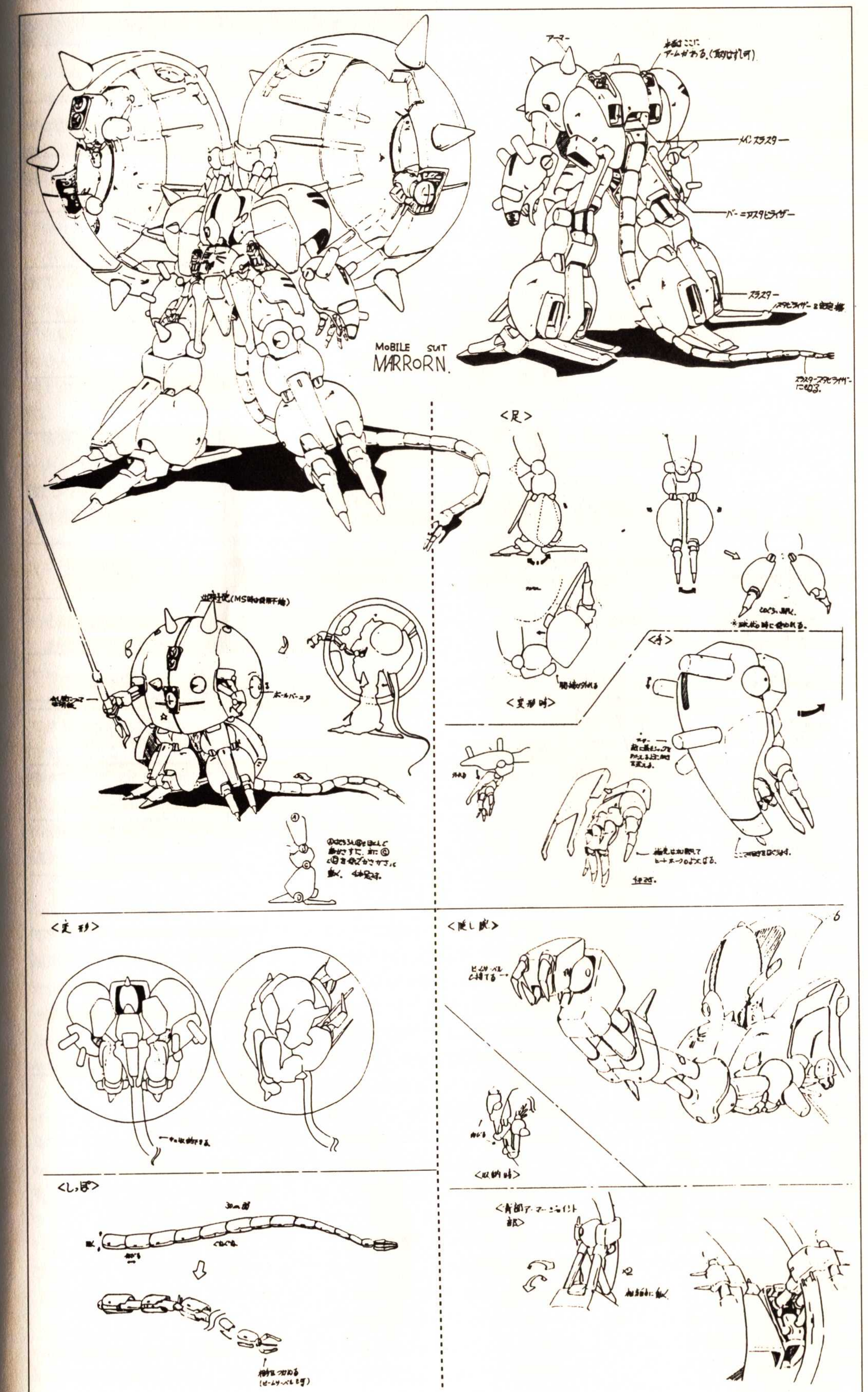






▼常連、藤原恵司くんのMS・マルーン

藤原恵司(愛知県)



メカデザインをやる上で、いちばん重要なことは、そのデザインが何のために使われるということだ。現在、Bクラブの読者がイメージするメカデザインとは、第１にロボットアニメのキャラクターであること、第２にそのキャラクターがプラモデル化（あえて玩具化とはいわない）を前提としているものだといえよう。

そのデザインがアニメ用の場合、細部まで設定する理由は、演出上必要だからだ。また、側面や後面を書くのは誰が描いても同じ形になるようにするためだ。こんなあたり前のことを書いても意味がないように思うかも知れないが、メカデザイン部門に寄せられるデザインを見ているとそんな気がしてしまうのだ。日本サンライズのメカデザインの描き方を真似してもしょうがないのだ。(日本サンライズでもメカデザインの描き方を定めているわけではない、要は永野護氏や藤田一己氏の真似といった方がぴったりくる）とにかくメカデザインを描くには目的をはっきりとさせて描いてほしいのだ……——例えば、アニメに使われるのなら動画として動かしやすいもの、また、玩具としてのものなら変形・合体が可能なものとする……といったことだろう。そろそろ、アニメ・ホビー両業界ともモビルスーツ（という名は残っても）とは一線を画するデザインが求められている。今こそ、きみのオリジナリティがうけいれられるチャンスなのだから……。

さて、今回、ここに紹介する３人の作品の寸評と行こう。まず、内田雅之くんの可変ＭＳ〝クリーピィ〟。デザイン画としては、うまい絵とはいえないが、それを立体にして実際に変形させてしまったところに説得力がある。特に立体物に関心の強いＢＣ読者なら、むしろ立体でオリジナルメカを表現する方がよいだろう。

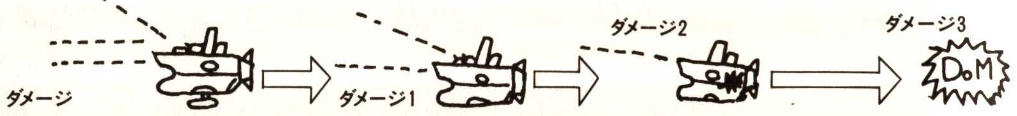
北江格くんのデザインは応募作の内の１点だが、ふだんは、やられメカのイメージが強いザクを主役メカ的にまとめたとのこと。藤田一己氏の影響が見られるが、ペン画としてはなかなかうまい。ただ、立体化は困難なので、コミックス向のデザインだといえよう。

いつも永野護氏タッチのイラストを送ってくれる愛知県の藤原恵司くんのオリジナルＭＳ。デザインになるとなかなか個性的なものになるようだね。アイデアとしては「イデオン」のログマックのようだが、アニメに使われてもおもしろいキャラクターだ。

アニメ企画

前回募集した“スパイラルゾーン・オリジナル企画”の集まりが悪いぞ！みんなの希望を聞いて、枚数制限を無くした(と言っても多すぎるのはバツ。もう長編小説形態は原則として認めないよ！）んだから、素晴らしい企画をどんどんよせてきて！言うまでもないけれど、イラストをつけた方が有利だよ。

YAMATO GAME



絵	名 称	特 徴	PTS
	遊星爆弾	左から平行に飛んでくる	100PTS
	巨大ミサイル	〃（速い!!）	500PTS
	ガミラス駆逐艦	波をえがいて飛んで来ます	300PTS
	シュルツ艦	いきなり飛んで来ます	1000PTS
	浮遊大陸	1面の終りに出てくる動かないがミサイルの集中攻撃がすごい	5000PTS
	反射衛星砲	ビームが天井、地上にはねかえってヤマトを襲う	500PTS
	デスラー機雷	ヤマトに向って飛んで来る	100PTS
	コントロール機雷	さっと現れてさっと消えます	500PTS
	三段空母	一空母の中に十機の艦載機をもっています	1000PTS
	三段空母艦載機		200PTS
	戦闘空母		3000PTS
	ドリルミサイル		500PTS
	円盤型ドメル艦（ドメラーズII）	体当りに要注意	5000PTS
	ドメル艦（ドメラーズIII）	体当りに要注意	5000PTS
	デスラー艦	5面をクリアしたときに下へ落ちて行くか6面で再び登場します	10000PTS
	爆 雷		100PTS
	天井ミサイル		500PTS

ファミコン版“ヤマト”

「宇宙戦艦ヤマト」1作目を元にした。右から左へスクロールするシューティングゲームです。一面の持ち時間は365です。

Aボタンで主砲発射、最初は3連発ですがダメージ1で2連発、ダメージ2で単発になります。ダメージ3で爆発します。

敵は簡単にやられるのもいれば、強いのもいます。普通は一発では撃沈できません。又、ビームがヤマトに当るとダメージ1ですが、体当りではダメージ2、3というのもあります。

ヤマトが簡単にやられないため、敵を多く撃沈するためにパワーアップ出来ます。

宇宙空間、敵をやっつけると出現する「パワーアップカプセル」(グラディウスみたい…）を取ってBボタンをおすとそのイニシャルに応じたパワーアップが出来、併用も出来ます。

☆1面　遊星爆弾地帯

遊星爆弾が地球めがけて飛んで来ます。この爆弾を　個撃砕するとパワーアップカプセルが出ます。次にガミラス駆逐艦が攻撃して来ます。これらの中にときどき巨大ミサイルが飛んで来ます。これを撃つとP　C(パワーアップカプセル)が出ます。

・浮遊大陸

スクロールが止まり大陸の出現です。波動砲なら一撃ですが普通弾なら数十発、当てないと爆破できません。

☆2面　反射衛星砲地帯

反射衛星砲が無数にある所です。このビームは天井、地上にはねかえってヤマトを襲います。なお、なおここには海があり、この中にはいっていればビームは通じませんが時間のたつのが早くなります。砲の中にPCのあるのもいます。

・シュルツ艦

スクロールがとまって、ガミラス艦、シュルツ艦が特攻して来ます。

☆3面　デスラー機雷地帯

遊星爆弾とちがってデスラー機雷がヤマトめがけて飛んで来ますPC有り。

ここをクリアするには時々現われるコントロール機雷を破戒しなくてはいけません（スクロールしません）

・a星

下にa星、上にガス生命帯、前からはドメラーズIIIとガミラス艦がヤマトをねらいます。a星の炎に当るとダメージ1受けます。通過すればクリアです。

☆4面　七色星団

三段空母×3、戦艦空母、ドメル艦が待ちぶせています。艦載機、ドリルミサイルに要注意!!

☆5面　ガミラス星

上面から爆雷、天井ミサイルの猛攻です。下面に海があります。海に入ればミサイルの攻撃はさけれますが、時間のたつのが早くなりまた長く入っているとヤマト自体ダメージを受けます。

クリアするには海底の火山脈を波動砲で撃つことです。

☆　　ヤマトはイスカンダルへ…

☆6面　デスラー艦

帰路についたヤマトを後からデスラー艦がねらって来ますこのデスラー艦なかなか前に出て来ず、ヤマトをくるしめます。(ヤマトは後ろへは攻撃出来ません）

☆クリア

ヤマトの後姿　赤い地球　小さくなるヤマト、　青くなる地球（感動）

1周終り

広島県／木村学

《寸評》　ええ～と、これはビックリ、今までもファミコンというのは無かったわけではないのだけれど、プログラム的知識・裏付けはともかくここまで綿密にやってきてしまったのは彼だけなのだ（敵キャラの移動パターンまでついていた)。実際に面白いケースとなるかどうかってのはちょっとねえ。(1作目ヤマトという素材も渋すぎない？）しかしとにかく企画の面白さは認めてしまうしかないね、こりゃ。

漫遊記

宇宙世紀〇〇九八、一年戦争を発端とする「第一次宇宙大戦」は数年の空白(ブランク)を各所に挟みながらも、人々の願い空しく、年々、激化への一途をたどるばかりであった。

戦火を鎮めるべく、武器を手にした者は数知れず、皆、本懐を遂げぬまま志し半ばにして倒れていった。己が宇宙の支配者たらんとする者さえも………

「何故(なぜ)だ！なぜ戦いは治まらんのだ!?」

N　Y(ニューヨーク)は、ワシントンポスト社社長室で、一人の老人が腕組みして考えていた。

「危い、このままでは人類の英知、文化さえも戦乱の世に忘れられてしまう。何とかしなくては―、文化？そうだ文化、これだ!!」

数時間後、社長室から出て行く男が一人。彼の名はバッショ＝マッツォ、現代の俳諧を支配する男。人呼んで俳諧の松〇幸之助。

彼はW　P(ワシントンポスト)社長から、一本の筆ぺんと一つの使命を与えられていた。

「戦乱渦巻く宇宙に平和を！すさんだ心に潤いを！やれ現代の文芸復興(ルネサンス)!!」

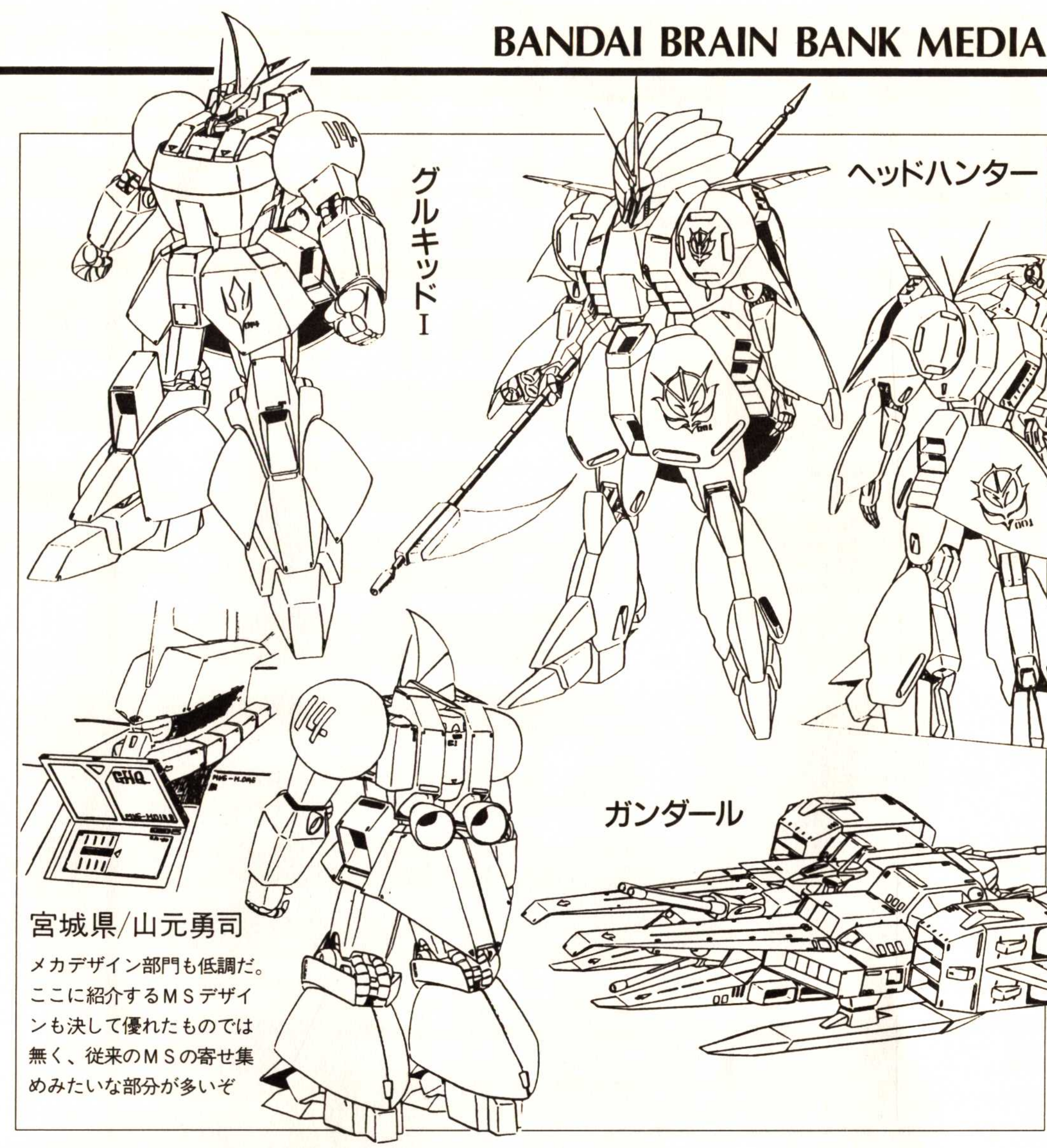
彼は弟子のブロンソン＝ヨサとイッサ＝ゴルバチョフを連れ宇宙船ナンダーバード3号で各地を回る。名所旧跡で見聞を反戦俳句に詠み、例の筆ぺんで書き留める。(この筆ぺん、書いた文字を亜空間通信で瞬時にWP本社へ送り、翌日の一面をバッショ＝マッツォの連載“折々のうた”で飾るための小道具。)

たかが十七音、されど十七音。果たしてバッショ一行は宇宙(そら)と文化を救えるか？又、一行を影のように補助(サポート)する風車のヤヒチ(愛機イズモタイガーII）とは何者か？読名行為、スタンドプレーと石を投げられる彼らに、明日はあるのか!?

古典的ストーリーと、爆笑と涙で綴る、平和への道。山田洋次的雰囲気の中に小林信彦、筒井康隆調パロディ、ギャグを持ち込もうとする無謀さ。書いてる本人さえ、己の正気を疑いたくなるという、これが「漫遊記」だ!!

愛媛県／小笠原宏

《寸評》　発想はいいと思うよ。だけどこれ、例えばテレビシリーズとして耐える話かな？ちょっと思い付きだけでまとまりに欠けています。



宮城県／山元勇司

メカデザイン部門も低調だ。ここに紹介するMSデザインも決して優れたものでは無く、従来のMSの寄せ集めみたいな部分が多いぞ

獣戦士ウル

突如として、日本全土に怪獣が出現した。彼らは、いくら破壊されても再生する不死身の肉体を持ち、しかも肉体が完全に消滅してもエクトプラズムの状態で生き続ける生命力を持っていた。人類の築いた文明は破壊され、地上のあらゆる生物が彼らの食糧となった。人々は彼らを「不死獣」と呼んだ。

実は彼らは、不老不死の研究にとりつかれた惑星ドロームの科学者が創造してしまった生命だった。ドローム人は多大な犠牲をはらって、不死獣を特殊なカプセルに封じこめた。ところが、ブラックホールへカプセルを輸送中の事故で、カプセルは地球の日本に落下・分解し、封じこめておいた不死獣を地上に解き放ってしまった。

事態を知ったドローム人は、サイボーグ戦士ウルと、不死獣を生み出してしまった科学者ドクター・スポイラを地球に派遣した。

害が自国に及ぶのを恐れた世界の国々はよって完全に封鎖された日本は、飢えと恐怖に支配されていた。二人はそこで、日本の全ての生命体が食いつくされる前に、不死獣を絶滅させる方法を見つけださなくてはならないのだ。

ウルは、普段は全身を黒いよろいの様な特殊プロテクターで覆っているが、戦闘時は一瞬にしてそれを原子に分解し、50mの巨人に戻る事ができる。性格は人間的感情が基本的に欠落しており、任務のためならいくらでも非情になれる。

スポイラは、風采の上がらない小男の老人で、非常に無責任な男である。この事件に関しても、何の罪悪感も感じておらず、ウルに無理やり地球に連れてこられたので、すきさえあれば逃げようと考えている。しかし、超天才ではある。

又、不死獣は地球の自然に適応し、植物・昆虫・は虫類等様々な形態をしており、各々個性的な特徴を持っている。

東京都／清水琢哉

《寸評》　実際にやれるかどうかともかく、久し振りに実写感覚に溢れている作品なので取り上げてしまいました。たしかにリアル指向の現代では怪獣物を描くのも一苦労なわけで、かなり入り組んだ説得力のある設定が必要だろう（これにはそれがあるかな？）

★アニメ企画募集中!

前回に引き続き、募集課題を統一します。“スパイラルゾーン・オリジナル企画”。基本的には現在までに発売されている商品を材料として展開されるストーリー企画が望ましく、映像化作品が主眼ですが、小説・漫画という形態も決して否定するものではありません。ただ“あれそれを発売したら”とか“こうやったらどの商品は売れる”などという企画を求めているわけではないのでお間違い無く。できるだけテレビシリーズや映画などにも耐えうるような企画が送られてくることを期待しています。締め切りは9月20日。恐らくこの企画課題での募集はこれが最後だと思うので、締め切り厳守でよろしく！これ以降の企画募集に関しては現在考慮中、さて何が出るか？また“どうしても送りたい！”というのなら自由課題での企画も受け付けますが、条件は不利ですよ。

B-CLUB特製ガレージキット 新製品案内

スケバン刑事II&アップルシード話題の2作が登場!

▼1/6 ビー玉のお京 4,800円 ▼1/12 麻宮サキ 1,800円 ▼1/12 ビー玉のお京 1,800円 ▼1/12 ブリアレオス 4,000円 ▼1/12 デュナン 1,500円 ▼1/12 ヒトミ 1,500円



B-CLUB特製ガレージキット取扱い店リスト ☆このリストは、7月30日現在のものです。(リストからもれている販売店様がございましたら編集部までご連絡下さい。)

北海道
- 釧路市 模型のいわさき 0154-22-1659
- 士別市 たからや 01652-3-4288
- 帯広市 コーヨーホビー 0155-22-6094
- 札幌市 タキオンどりいむらんど 011-883-8237
- 札幌市 イ小川 011-642-4111
- 函館市 研美堂 0138-45-0410
- 旭川市 サン・ホビーショップ 0166-61-0436
- 札幌市 山口模型社 011-851-5037
- 夕張市 かつら薬院 01235-9-5590
- 留萌市/ホビーショップ時代屋 01644-3-4737
- 札幌市/ホビーショップゴリラ 011-631-7486

青森
- 青森市 工藤模型 0177-73-5160
- 弘前市 ニシムラ模型店 0172-35-1442
- 八戸市 ホビープラザユーホー 0178-24-3315
- 八戸市/ヤマト 0178-43-9537
- 青森市/模型のポートピア 0177-66-0144
- 五所川原市/ホビーハウス 0173-34-6139

秋田
- 秋田市/ホビーショップヒーロー 0188-45-5937
- 秋田市/ミマツトーイ 0188-45-7049
- 横手市/おもちゃのキング 0182-33-2705

岩手
- 盛岡市 佐藤模型店 0196-52-2266
- 紫波郡 ブックハウススウィーピー 0196-96-3885
- 水沢市/述山模型店 01972-3-4595

山形
- 鶴岡市 パラシュート 0235-24-9112
- 山形市 シバタモデル 0236-22-4925

宮城
- 仙台市 仙台模型 0222-61-3489
- 石巻市 嶋田商店 0225-22-0155
- 泉市 ホビーショップノダヤ 0222-51-0748
- 泉市 ホビースポットコクピット 0222-71-9068
- 角田市/モリバイテン 02246-2-1125

富山
- 富山市 愛児堂 0764-21-1188

石川
- 金沢市 加藤模型 0762-31-5148
- 松任市 ぶらも 0762-76-6995

福井
- 敦賀市 ホビーショップベアー 0770-22-0023
- 福井市/竹内モケイ 0776-35-1603

福島
- 東白川郡 ㈩鈴木商店 0247-33-2870
- 郡山市 MI号 0249-32-0390
- 福島市 ナスカ 0245-57-2767
- 福島市 せきや模型店 0245-22-5497
- いわき市 モケイショップA1 0246-53-6550
- 須賀川市 安藤紅白堂 0248-75-3632
- 会津若松市/模型の東京堂 0242-27-6558

群馬
- 利根郡 若草 0278-72-2072
- 桐生市 桐生模型 0277-22-3728
- 伊勢崎市 びぉすて模型ほそい 0270-26-5442
- 大田市 やました 0276-25-2524
- 前橋市 ホビーショップトムトム 0272-34-4080
- 桐生市 群馬県民生協相生10ホビーコーナー 0277-52-6179
- 沼田市 宮下模型 0278-24-5742
- 桐生市/CO-OP群馬相生店 0277-52-6179
- 高崎市/HOBBY THE TOMY 0273-63-1792

栃木
- 那須郡 ホビーショップスリーディ 0287-88-7788
- 宇都宮市 てづか模型 0286-34-9592
- 宇都宮市 マルエス模型店 0286-33-6519
- 足利市 山崎模型店 0284-42-0800
- 鹿沼市/まるいし模型店 0289-62-2013
- 下都賀郡/青木模型店 0285-53-0851
- 宇都宮市/マルナカ模型 0286-33-3752

茨城
- 水戸市 ガリバー 0292-21-4754
- 日立市 ㈱かざみ玩具 0294-33-0269
- 土浦市 模型のタカノ 0298-31-6207
- 水戸市 カネカワ模型店 0292-41-8453
- 稲敷郡 ウチダ 0298-72-0375
- 東茨城郡 郡司商店 02995-8-2203
- 日立市 とやま模型 0294-24-7257
- 猿島郡/ソウワ教材 0280-31-2086

埼玉
- 坂戸市 小島モデル 0492-81-3601
- 勝田市/勝田ラジコン模型 0292-72-0038
- 川越市 玉屋 0492-22-5620
- 入間郡 おかもと模型 0492-61-1559
- 熊谷市 模型センタースズキ 0475-22-1650
- 桶川市 おぢいさんの店 0487-74-5261
- 大宮市 イエローサブマリン 0486-52-7977
- 所沢市 トイメイトフジ 0429-22-3144
- 川越市 ホビーハウスかとう 0492-33-3176
- 与野市 ほていや 0488-32-2034
- 川口市 プラホビーショップリンダ 0482-24-6900
- 川口市 スズキ模型上青木店 0482-55-5790
- 川口市 トラヤ 0482-95-5495
- 春日部 ローヤル模型 0487-52-6927
- 与野市 ほていや 0488 32-2034
- 越谷市 シャトル 0489-77-6386
- 幸手町 おもちゃ模型アサヒヤ 0480-42-0371
- 川口市 ホビーショップコルベット 0482-24-6900
- 所沢市 プラモデルのウラヤマ 0429-42-9418
- 東松山市 アスカモデル 0493-23-7110
- 南崎玉郡 バンビ 0480-85-5974
- 志木市/ホビーショップキック 0484-74-0073
- 上尾市/はま模型 0487-72-3014
- 大宮市/アニメイト 0486-46-0320
- 羽生市/エースモケイ 0485-61-9232
- 朝霞市/玩具模型のタナカ 0484-72-0887
- 入間郡/はせがわ 0492-59-0169

千葉
- 千葉市 マルケイ商店 0472-22-7047
- 野田市 ハシモトホビー 0471-29-3404
- 千葉市 オガワ模型 0472-22-1788
- 習志野市 ハッピー 0474-73-2007
- 浦安市 ホビーショップコンボイ 0473-51-8771
- 君津市 太陽模型 0439-52-8208
- 船橋市 ホビー1 0474-67-0207
- 松戸市 ハチビー 0473-86-5189
- 松戸市 おもちゃランド 0473-33-1125
- 野田市 こどもや 0471-24-7301
- 我孫子市 ホビーセンタームンド 0471-85-0553
- 船橋市 斉藤模型 0474-25-2211
- 志木市 ホビーショップキック 0484-74-0073
- 市川市 ひばり模型 0473-22-7272
- 市原市 オズショップ 0436-43-2564
- 柏市 ヒギーハウスいづつや柏店 0471-64-1851
- 館山市 あわだ模型 0470-22-7366
- 船橋市 コミヤホビー 0474-33-7281
- 市川市 おもちゃらんど 0473-33-1125
- 千葉市 ナミキ模型 0472-52-2586
- 船橋市 おもちゃのハッピー 0473-39-2016
- 香取郡 貨車 0478-83-3830
- 松戸市 ライトモケイ 0473-87-3547
- 船橋市 赤城商店 0474-63-7841
- 八千代市/モデルセンターサトウ 0474-84-3357
- 松戸市/わらそう西口店
- 千葉市/トイズ&ホビーピーターパン 0472-24-6741
- 松戸市/フォルクスモデル松戸店 0473-88-3593

東京
- 江東区 深川模型 03-645-7842
- 台東区 ヤマシロヤ 03-831-2320
- 中央区 博品館トイパーク 03-571-8008
- 板橋区/フロンティアランド 03-977-9954
- 杉並区/ベルホビー 03-337-0629
- 府中市/ムラタ模型 0423-66-8325
- 新宿区/CBぶんけん 03-209-1648
- 北区/ヤマナカ模型 03-901-4848
- 板橋区/フジヤ 03-960-2829
- 目黒区/マミー 03-717-3333
- 国分寺市 パラダイスロード 0423-24-2280
- 世田谷区 ホビーショップサニー 03-413-0857
- 江東区/ピンバイス 03-641-8383
- 足立区 ホビーショップポッポ 03-884-3436
- 豊島区 ホビースポットユウ 03-985-6536
- 葛飾区 スエヒロ模型 03-609-7553
- 台東区 プラモランドモリオカ 03-831-3952
- 墨田区 ホビーショップスリーエス 03-614-3239
- 江東区 ミカワヤモデル 03-615-0082
- 墨田区 まつや書店 03-632-0026
- 渋谷区 ホビーセンターえんどう 03-376-4058
- 荒川区 フォルクスモデル 03-891-7230
- 調布市 ホビーカワシマ 0424-87-5026
- 練馬区 ミキ模型 03-904-3854
- 町田市 ホビー模型おくぬし 0427-28-2771
- 町田市 なかじま商事㈱ 0427-25-2211
- 足立区 アポロ 03-887-4133
- 武蔵野市 ホビーショップラーク 0422-21-1311
- 杉並区 喜屋ホビー 03-398-1424
- 杉並区 ナカマ模型 03-394-1253
- 板橋区 服部おもちゃ店 03-930-5763
- 世田谷 青木屋 03-421-9295
- 板橋区 高島平模型 03-935-4310
- 渋谷区 ミスタークラフト 03-461-2665
- 世田谷 おもちゃのメルヘン 03-427-5065
- 立川市 ホビーショップコトブキヤ 0425-22-3500
- 江東区 ミカワヤモデル 03-615-0082
- 板橋区 おもちゃのヨシオカヤ 03-956-3484
- 大田区 ホビーショップ芽育 03-736-0706
- 八王子市 オカムラ 0426-22-1706
- 品川区 豊月楽器玩具店 03-782-5897
- 北区 サイトウホビー 03-907-0087
- 新宿区 富士模型店 03-359-6926
- 杉並区 トイ・メート 03-314-5021
- 墨田区 オオハシ模型工作店 03-619-0007
- 葛飾区 アヤセ模型 03-690-8422
- 中野区 サンボート 03-385-5038
- 目黒区 ホビーショップメイク 03-714-4848
- 大田区 ホビーショップむげん 03-730-0781
- 世田谷区 やました 03-303-5417
- 品川区 ミゼツト 03-785-0599
- 中野区 おもちゃのポニー 03-387-7451
- 江戸川区 ヨシザワ模型 03-670-1595
- 江戸川区 錦堂模型店 03-681-2459
- 豊島区 アニメイト 03-988-1351
- 練馬区 おもちゃの大成堂 03-997-1185
- 新宿区/KWたんぢえりん 03-358-7175
- 板橋区/ホビーショップモネ 03-964-6250
- 台東区/内野商店 03-875-3225
- 練馬区/つくしんぼ 03-977-8420
- 町田市/かわぎし 0427-22-1680
- 練馬区/ますや 03-993-1069
- 江戸川区/目玉屋 03-651-1246
- 調布市/エミー玩具店 03-307-1793
- 目黒区/HOBBY SHOP たくみ 03-712-4123
- 足立区/ミヤモト模型 03-606-0605
- 保谷市/大成堂ひばりが丘店 0424-22-5331
- 練馬区/ポニーランド富士見台店 03-577-2055
- 練馬区/イズミ教材店 03-924-1762
- 大田区/ツナシマ 03-764-0789

神奈川
- 大和市 KID BOX 0462-69-7556
- 横浜市 ホビープラザ 045-902-5797
- 相模原市 斉木玩具店 0427-55-8317
- 秦野市 プロショップますだ 0463-81-0550
- 平塚市 こみや商店 0463-21-2629
- 横浜市 ケイショップ洋光台店 045-831-2380
- 相模原市/さがみ模型 0427-54-8866
- 川崎市 石原商店 044-822-3864
- 相模原市 おきやま 0427-43-5656
- 小田原市 モデルベンケイ 0465-22-3933
- 藤沢市 赤羽模型玩具店 0466-22-1066
- 相模原市 スカイホビー 0427-61-3960
- 横浜市 モケイラッキー 045-401-8523
- 厚木市 ファーストモデル 0462-24-7833
- 横浜市 フレンドホビー 045-341-6647
- 相模原市 佐藤商店 0427-53-3159
- 川崎市 おもちゃのマリア 044-511-8746
- 横須賀市 おもちゃの王様 0468-51-2730
- 茅ヶ崎市 はっぴい・とーく 0467-87-0024
- 藤沢市 ホビーショップロッキー 0466-36-0072
- 横浜市 カメヤマ模型 045-831-2165
- 藤沢市 コスタホビー 0466-22-8461
- 横浜市 ホビーショップ横浜模型 045-501-6402
- 川崎市 モデルカワサキ 044-544-2407
- 逗子市 つばさ模型 0468-73-7002
- 秦野市 米山模型店 0468-88-1835
- 川崎市 ホビー模型おくぬし 044-733-1241
- 藤沢市/模型コスタホビー 0466-22-8461
- 川崎市/マミーモトスミヨシ店 044-433-2597
- 茅ヶ崎市/日光堂モケイ 0467-52-5758
- 横須賀市/ハービー 0468-27-3559
- 横浜市/㈱横浜模型 045-441-2901
- 横浜市/LEIING Pui WAH 03-734-1612
- 川崎市/㈱サントイス 044-222-4695

静岡
- 浜松市 エイチビー 0534-54-7888
- 島田市 おもちゃのピノキオ 05473-7-5594
- 沼津市 マルサンホビー 0559-62-5048
- 田方郡 三須電機商会 0558-72-0317
- 焼津市 タキイ模型 05462-9-5058
- 浜松市 尾崎模型店 0534-71-8858
- 静岡市 イワザキ 0542-85-7950
- 浜松市 ひの木模型 0534-37-6107
- 富士市 創研フォト 0545-52-3509
- 静岡市 さの模型店 0542-53-6361
- 静岡市 マリコホビー 0542-58-7045
- 浜北市 ホビーショップタケヤ 05358-6-2702
- 清水市 ホビースポットマツヨシ 0543-46-6523
- 賀茂郡 岡田文具店 0558-42-0564
- 磐田市 大場屋模型店 05383-5-4648
- 静岡市 ホビーショップシグマ 0542-46-7040
- 島田市 少年科学社 05473-6-4106
- 沼津市 モデルショップいしやま 0559-23-8522
- 浜松市 フジタモケイ 0534-41-3822
- 静岡市/さの模型 0542-53-6361
- 清水市/コイズミホビー 0543-51-1280
- 浜名郡/ホビーメイトおおかはら 05359-2-1705
- 浜松市/ジョイショップオカモト 0534-52-7216
- 浜松市/川瀬商店 0534-48-1508
- 静岡市/野呂模型店 0542-53-1828

山梨
- 中巨摩郡 こしいし 0552-79-0129
- 甲府市/イチカワ模型 0552-53-8164

新潟
- 三条市 クリヤマモケイ 0256-34-4079
- 新潟市 日野屋玩具店 0252-22-0201
- 長岡市 模型のコクピット 0258-34-7517
- 上越市 東京ヘビー 0255-43-5245
- 長岡市 龍文堂 0258-32-2782

長野
- 松本市 アイドマホビーショップ 0263-32-8348
- 上田市 森治玩具店 0268-22-1128
- 長野市 ポストホビー 0262-26-0725
- 長野市 ホビーショップフレンド 0262-43-2122
- 諏訪市/㈲ホビーショップ丸信 0266-52-3287

愛知
- 豊田市 模型のこくぴっと 0565-53-2727
- 名古屋市 たまご屋 052-915-2208
- 名古屋市 キンダーランド 052-822-4350
- 名古屋市 だるまや玩具店 052-471-1680
- 名古屋市 プラモハウス 052-703-4332
- 名古屋市 おもちゃの店バンビ 052-772-0338
- 名古屋市 ホビーベース烈風 052-872-3476
- 名古屋市 ホビーメイト 052-853-4355
- 名古屋市 富士模型 052-411-5831
- 美濃加茂市 太郎模型 0574-26-8513
- 豊橋市 ベルホビー 0532-62-9730
- 名古屋市 おもちゃのメルヘン 052 853-0080
- 名古屋市 榎模型 052-521-3411
- 江原市 おもちゃのデンマーク 05875-4-2626
- 名古屋市 サカエ玩具 052-895-7055
- 名古屋市 メイクス 052-876-4704
- 名古屋市 ロコホビー 052-901-5535
- 海部郡 宝模型 052-441-6911
- 名古屋市 日本切手 052-853-0111
- 豊田市 チャイルドランドさかい 0565-33-6220
- 豊橋市 木馬模型 0532-45-4036
- 名古屋市 モリヤマホビー 052-793-5023
- 豊川市 トヨカワホビー 05338-6-2779
- 豊田市 コロモ・ホビー 0565-31-7066
- 春日井市 キラクヤ 0568-81-2955
- 東海市/ピッコロ 0562-32-0004
- 額田郡/ニューサンビシ 0564-62-6769
- 名古屋市/ホビーライフ 052-803-1821
- 岡崎市/コンコルド模型 0564-31-1531
- 名古屋市/小林模型店 052-623-4530
- 名古屋市/フェニックスモケイ 052-752-2988
- 愛知郡/おもちゃの店昭和 05617-3-3322
- 津島市/ポニー 0567-24-6818
- 春日井市/しのぎ模型店 0568-83-2321
- 名古屋市 ホビータイムイリナカ 052-833-2101
- 西春日井郡 おもちゃのアリス 0568-22-2600
- 知立市/トイセンターよねや 0566-82-0104
- 岩倉市/おもちゃのイングランド 052-502-1419

岐阜
- 岐阜市 江崎模型 0583-63-2260
- 海津郡 田村屋 05846-6-3232
- 高山市 アラジン 0577-33-0864
- 岐阜市 ホビーショップタムタム 0582-63-8100
- 吉城郡 工雅堂模型店 0578-2-0572
- 岐阜市/ビックマン 0582-45-7563
- 大垣市/光堂模型店 0584-81-5235

滋賀
- 八日市市 ホビーショップオサダ 0748-23-5779
- 草津市/ふたば模型店 0775-62-3155

三重
- 津市 ホビーショップアラミス 0592-28-4331
- 鈴鹿市 おもちゃのウシバ鈴鹿ハンター店 0593-79-0312
- 津市 おもちゃのウシバ丸の内店 0592-27-1594
- 員弁郡 キンダーショップピノッキオ 0594-74-4706
- 四日市市 ヒノデヤ 0593-52-2791

京都
- 福知山市 ホビーショップウイング 0773-23-4725
- 京都市 京都模型 075-841-7098
- 京都市 サガニックホビーショップ 075-872-3092
- 北区 サントイスだるまや 075-491-0484
- 与謝郡 田川模型 07724-2-2796
- 京都市 ショウワ 075-343-1115
- 京都市 細井模型 075-461-7945
- 京都市 ユニバーサル模型社 075-561-1524
- 京都市 北野モデルセンター 075-462-5946
- 京都市 土井模型 075-871-4772
- 長岡京市 ボークス 075-955-2087

奈良
- 奈良市 杉本模型教材店 0742-33-3888
- 大和高田市 サーキットホビー 0745-52-5939

大阪
- 大阪市 モケイの火の鳥 06-752-7299
- 寝屋川市 内田模型 0720-27-3809
- 高槻市 あわじや玩具 0726-71-1184
- 大阪市 むげん 06-325-2353
- 大阪市 マックスホビー 06-581-2425
- 大阪市 ろくべい玩具店 06-621-8144
- 大阪市 シギノモデル 06-961-7531
- 堺市 ホビーランド 0722-32-0031
- 枚方市 ホビーポット 0720-51-6174
- 大阪市 ニシダヤ金剛店 0723-66-7811
- 東大阪市 岡本模型 06-723-9538
- 大阪市 ホビーショップヤマト 06-692-9049
- 泉佐野市 末広プラモ 0724-63-0317
- 大阪市 ジョイハウス 06-328-3952
- 羽曳野市 キングモデル店 0729-39-2198
- 大阪市 太陽商会 06-571-3852
- 東大阪市 小畑模型店 06-722-9088
- 大阪市 ワイエム模型 06-702-6573
- 東大阪市 松永模型大阪店 0729-82-8190
- 大阪市 レビ 06-675-5777
- 大阪市 マルタ模型店 06-772-0377
- 八尾市 ほびっと 0729-94-8225
- 大阪市 プラモセンターヒライ 06-453-4626
- 豊中市 さくら玩具店 06-855-5497
- 大阪市 マルタ模型ミナミ虹の街店 06-213-6151
- 大阪市/あすか 06-946-8445
- 大阪市 池野ホビー 06-931-4796
- 岸和田市 ムサシヤ 0724-39-6348
- 大阪市 キンダートーイなんば店 06-644-2829
- 豊中市 浅井模型 06-852-0425
- 大阪市 ゼネラルプロダクツ 06-718-0588
- 大阪市 ペリカン谷門 06-697-2863
- 大阪市/ホビーショップハルク 06-320-2315
- 八尾市/アピコ模型 0729-41-6473
- 東大阪市/ビスター模型 06-724-2551
- 大阪市/ルビーモデル 06-653-0871
- 大阪市/馬馬絵文 06-623-7660
- 茨木市/ホビーショップタニ 0726-25-1162
- 大阪市/HOBBY SHOP REVI 06-675-5777
- 大阪市/ホビーメイトオカ 06-458-2432

兵庫
- 神戸市 六甲模型店 078-851-3322
- 神戸市 ホビーショップアーキーズ 078-453-2533
- 神戸市 石井商店 078-851-9473
- 尼崎市 中央モデル 06-411-6460
- 尼崎市 ユーエストイス 06-419-2721
- 西宮市 西宮スタンプ&ホビー 0798-65-0050
- 三木市 三木ホビー 07948-2-2082
- 加古川市 スリーバンブー東加古川店 0794-26-7843
- 尼崎市 ペリカン塚口店 06-427-8039
- 宝塚市/ホビーショップサカモ 0797-71-0860
- 神戸市/ホビーショップワーク 078-332-2598
- 加古川市/岩本教材店 0794-21-4014
- 神戸市/大丸神戸店玩具模型売場 078-331-8121
- 姫路市/プラホビーショップシミズ 0792-67-0035
- 姫路市/㈱つばめや地下店 0792-21-3597
- 神戸市/神戸ラーク 078-332-2598
- 尼崎市/US. TOYS 06-419-2721
- 宝塚市/プラモハウス 0797-81-1569

鳥取
- 米子市 おおはら模型 0859-32-5919

広島
- 福山市 ペリカン福山店 0849-26-1329
- 広島市 アニメイト広島 082-249-0141
- 呉市 ホビーショップ広 0823-74-0933
- 広島市 ニイタニ 082-248-2172
- 広島市 マツバランド安古市店 082-872-4122 ニイタニ

岡山
- 倉敷市 クラウン模型店 0864-48-9905
- 津山市 ゲルマ・トーイ 0868-23-5258
- 岡山市/岡杉商店 0862-25-3955
- 倉敷市/コドモ館 0864-72-3014

山口
- 新南陽市/おもちゃのヤマモト 0834-63-8392
- 防府市/玉屋模型店 0835-22-1908

徳島
- 徳島市 クリッパー商会 0886-25-8508

香川
- 高松市 ことぶきや 0878-34-4690
- 松山市 ぷらも屋 0899-71-2323
- 高松市 ホビーセンター 0878-34-3412
- 今治市 今治模型社 0898-22-5655
- 高松市 イッコーホビー 0878-31-8511
- 丸亀市 石井模型 0877-23-3270
- 松山市 富士教材 0899-41-9413
- 新居浜市 コモダ文化 0897-33-1309

高知
- 高知市 アドベン高知 0888-72-3462
- 高知市/㈲イイダ模型 0888-82-6344

和歌山
- 和歌山市/むそた模型 0734-36-5530

福岡
- 福岡市 ホビーボックス博多 092-271-0146
- 大弁田市 JCモデルプラザ 0944-52-4822
- 福岡市 ホビーショップアトム博多店 092-714-3500
- 福岡市ホビーショップトムソーヤ 092-681-3522
- 北九州市 ホビーショップアトム黒崎 093-621-4373
- 北九州市/ホビーショップフカヤ 093-662-1239
- 北九州市/ヨシノ模型 093-931-6728

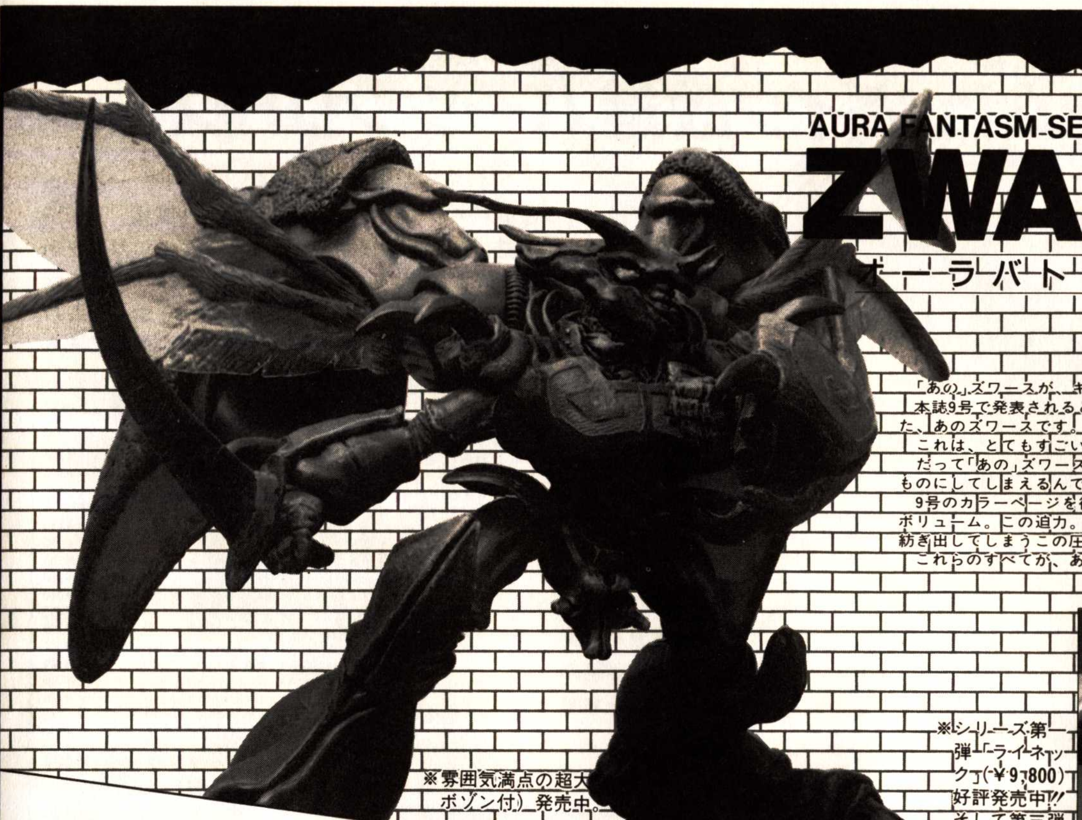
熊本
- 熊本市 日教社 096-366-0166
- 熊本市 谷川商店 096-352-1991
- 熊本市 模型センター日教社 096-355-1880
- 熊本市 たかしな模型店 096-381-3372
- 北九州市 アトム模型 093-531-4844
- 北九州市 フカヤ 093-662-1239

長崎
- 長崎市 でぐち玩具 0958-44-4324
- 佐世保市 スカイ模型 0956-25-1486

鹿児島
- 鹿児島市 中森模型店 0992-22-5553
- 鹿児島市 カゴシマ模型センター 0992-69-1198

大分
- 大分市 ホビースペースメカドール 0977-25-9046
- 大分市 おもちゃのさくらや 0977-45-7001

宮崎
- 延岡市/近藤英二 0982-32-5585



AURA FANTASM SERIES No.2

ZWARTH

オーラバトラーズワース

¥14,800

原型製作 今池芳章

「あの」ズワースが、キットになります。

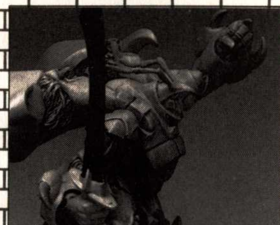
本誌9号で発表されると同時に、模型ファンを騒然とさせた、あのズワースです。

これは、とてもすごいことなのです。

だって「あの」ズワースを、あなたの手で作って、自分のものにしてしまえるんですよ。

9号のカラーページを御覧下さい。ほぼ実物大です。このボリューム。この迫力。アニメを超え、その世界を独自で紡ぎ出してしまうこの圧倒的存在感。

これらのすべてが、あなたのものなのです。



※雰囲気満点の超大…ボゾン付)発売中…

※シリーズ第一弾「ライネック(¥9,800)」好評発売中!! そして第三弾「ビアレス」近日発売!!

Animation Figures



魔法のスター マジカルエミ

1/6スケールシリーズ

原型製作 ボーメ

説明不要の超人気スターマジカルエミ&香月舞のフィギュアコンビ、もうコレクションに加えていただけましたか?

アニメフィギュアファンを夢中にさせる、プリティフィギュアモデラーボーメの自信作です。

★エミ……………¥6,800
★香月舞……………¥3,000

ルパンIII世 カリオストロの城

1/12scale クラリス・ド・カリオストロ

原型製作 田熊勝夫 **¥2,300**



根強い人気のカリ城シリーズですが、以前のキットにいろいろ気に入らないところも出てきました。そこで、スーパーフィギュアモデラー田熊勝夫によるリメイク版第一弾としてクラリスが登場。ウェディングドレス姿が可憐です。

1/12北斗の拳シリーズ大展開!! 詳細次号!!

KAIYODO ARTPLA-KIT

HERO CATALOG '86

――ヒーローキットカタログ'86――

¥300



全国熱烈ヒーローファンの御要望にお応えして、遂に登場しました!海洋堂ヒーローキット100余点をA4のワイドサイズ14Pにギッチリつめこんだ決定版!!あなたが見逃していたキットも必ずある!そのうえ、ヒーローキット企画のウラ話から、原型製作の秘密、スーパーフィギュアモデラー田熊勝夫のすべてまで、おもしろ読み物も満載!!

これがなければ、ヒーローフィギュアは語れない!!今すぐ、¥300+送料¥200(切手可)を海洋堂に送ろう!!

8月末までに申し込んでくれた人には、田熊勝夫の新作、「1/8キカイダー」生写真サービス!!

B-CLUB 特別展

なんばプランタンARTPLA展にて

現在、なんば千日前プランタン8F催物会場で開催中の海洋堂ARTPCA展に来ていただけたでしょうか。まだのあなたも、もう行ったキミも、8月24日(日)に登場する「Bクラブ特別展」を見逃すテはないぞ!

B-CLUBを飾った作品群をはじめ、話題の「紅い眼鏡」の小道具なども登場予定!速水仁司氏始め有名モデラーも続々来場するから直接質問できるチャンス!絶対見逃せないぞ!!

いよいよ24日開催

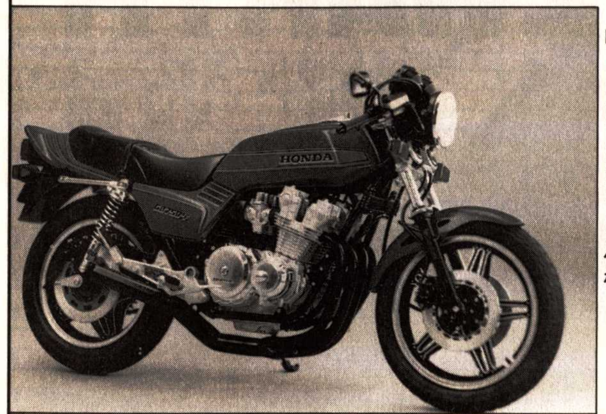
◆通信販売のお知らせ◆

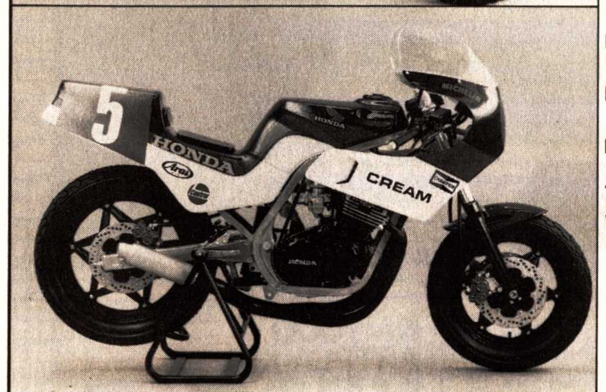
通販御希望の方は、御希望のキット名と数量を明記のうえ、代金をそえて大阪海洋堂ホビー館にお申し込み下さい。送料は原則として一回につき何個でも¥800です。送金は現金書留、無記名小替為または、郵便振替口座(大阪0-59734 海洋堂でお願いします。ただし、ディフォルメモデルなど小さなものの場合、数が少ないときは500gまで送料¥350でOKです。不明の時は、お問い合わせ下さい。

また、ホビークラブ入会御希望の方は入会金+年会費(¥2,500)をホビー館まで。

※ここに掲載した価格は86年7月現在のもの(予定)です。予告なく変更される場合がありますので御了承下さい。

模型が加速する――そんな演出をお望みなら
クリーム1/12バイク改造パーツシリーズ


No.3 CB750Fグン仕様


No.1・No.8・No.10使用

★クリーム1/12バイク改造パーツシリーズは全て超リアル感覚。モデラーは無論、バイク専門誌にだって登場する位だから、すでにライダー達の間でもその評価はおスミつき。
お陰様でシリーズ2年を迎え、ナンバーも18番迄と育って参りました。「クリームの改造パーツがあるからバイクを作り始めた」最近こんなお声が多いのはもうすでにジャンルを超えたと考えます。感謝に燃えて更に充実と期待に応えます。
ビギナーの方ならまず「クリームバイク改造ガイドブック」からお読み下さることをお推めします。

1/12クリーム・バイク改造パーツシリーズ

★全てTAMIYA 1/12バイクシリーズ用

No.1	集合マフラー(ヨシムラ)	¥250
No.2	セパハン・バックステップセット(メタル製)	¥400
No.3	CB750グンちゃん仕様フルセット(モリワキマフラー・セパハン・スタビライザー・オイルクーラー・ミラー・メタル製)	¥1,000
No.4	クロスチャンバーマフラー	¥250
No.5	モリワキ フォーサイトマフラー	¥250
No.6	VT用マフラー(2本出しタイプ)	¥250
No.7	後方排気管(GPZ400R用ダイシン)	¥250
No.8	レーシング・クリップオン&レーシング・バックステップ(メタル製)	¥400
No.9	オイルクーラー&スタビ(メタル製)	¥300
No.10	シングルシート(標準サイズ)	¥300
No.11	コブラIIタイプ集合マフラー	¥300
No.12	BEETバックファイアーTYPE 集合マフラー	¥300
No.13	RPM TYPE 集合マフラー	¥300
No.14	BEET シャーク TYPE フェンダー(ネット付)	¥400
No.5	GSX-750Sヒデヨシ仕様(マフラー・シート・スタビライザー・バックステップ)	¥1,000
No.16	VTミーちゃんセット(専用マフラー、ミラー、ハンドル、スタビライザー)	¥800
NEW 17	フォーサイトチャンバーマフラー(サイレンサーはメタル製)	¥400
NEW 18	新型モリワキフォーサイトマフラー(サイレンサーはメタル製)	¥400
★	改造ガイドブック	¥500
★	ステッカーセット(大・小) クリームのステッカーです。	¥500

クリームのメタル製品は特別にオリジナルブレンドした最高級のホワイトメタルを使用しています。

1/12ライダーシリーズ 各¥1,500
No.1 ツーリングライダー(片足接地ポーズの男性ライダー)
No.2 レディスライダー(バイクに寄り添う女性ライダー)
NEW No.3 タンデムライダー(後部シートに搭乗する女の子)
NEW

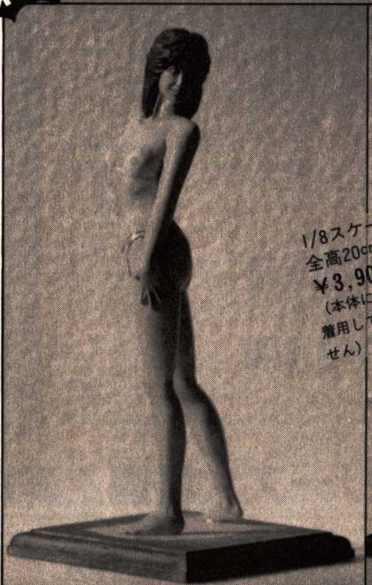
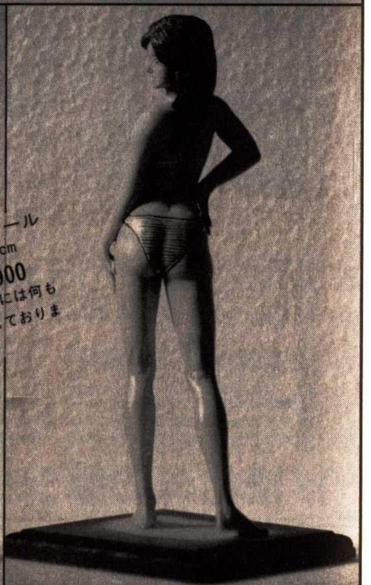
全て日本人の体型を意識して造ってあります。

極めればリアル感覚 そこはもうクリームの世界

☆ホビーショップクリームに遊びに来ませんか?「ガイドブック」でおなじみのスーパークリームのスタッフ達や改造バイクモデルがお待ちしてます。
もちろん、ジャンルを問わず、色々な商品がドーンと入荷しております。また、絶版コーナーもマニアの方々からウケてます。
タミヤMM、ハセガワ飛行機、ウォーターライン、ガンダムなどはほぼ100%在庫です。更に車の在庫にオドロク人が結構いるんです。ではHobby Shop CREAMにてお会いしましょう。

今までのフィギュア感覚はもう古い――
クリームは今、あなたの成長と感性をここに求めます。

新登場
クリーム アートフィギュア ピュアレディ 1/8
つまりハイディテール&フリーポーズ
★手首から先はホワイトメタル製。

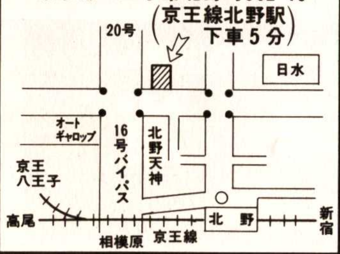


1/8スケール 全高20cm ¥3,900 (本体には何も着用しておりません)

Hobby Shop CREAM

〜営業御案内〜
国産・輸入プラモデル
ガレージキット、エアーガン
ジグソーパズル、その他

クリーム全製品常時在庫
絶版コーナー新設
委託販売受付中

ホビーショップ クリーム
東京都八王子市北野町562-13
(京王線北野駅下車5分)



小売店様へ
クリーム製品のお取扱いを御希望の際は、営業部にて承っております。

CUSTOM TECHNOLOGY CREAM

クリーム製品のお求めは、Hobby Shop CREAM、全国模型店または当社通信販売を御利用下さい。

通販御案内
代金 500円以下は送料200円、代金1,000円以下は送料300円
代金1,000円以上は送料350円。

株式会社 クリーム
〒192 東京都八王子市北野町562-13
TEL ショップ0426(46)0015、営業部(45)4008

テッカマン参上!



●タツノコシリーズにいよいよ極めつけ!「1/12テッカマン」が発売されました。タツノコシリーズ中、最大のボリューム、最高のできばえを持つキットで値段は今までと同じ¥2,800。各即売会で話題をさらったこのキット、ぜひコレクションに加えてください。

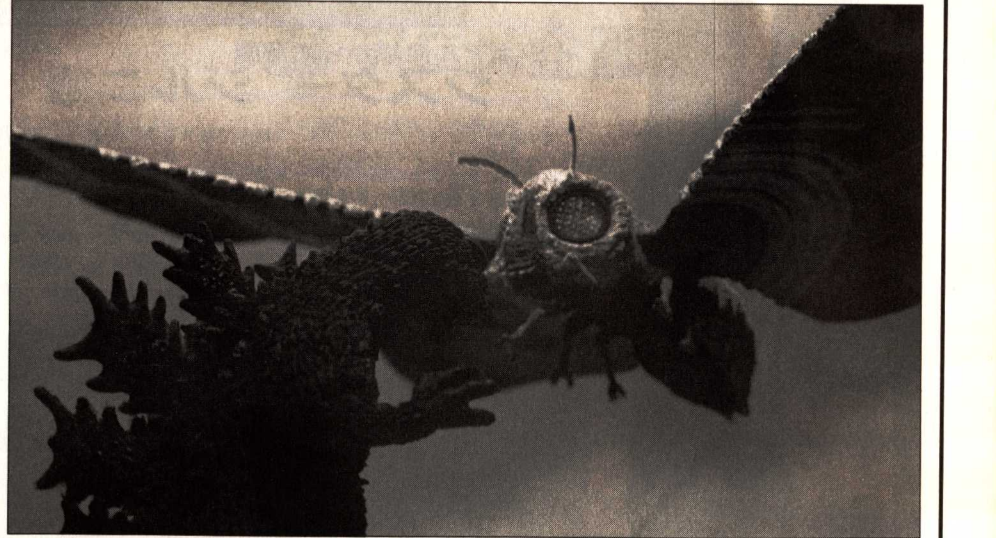
「1/12テッカマン ¥2,800」

即売会御礼

●「HJフェス」「ワンフェス」に来ていただいた皆さま、ありがとうございました。午前中に「完売」「完売」のものばかりで、午後から来てもらった人にはいいのは何もなくなってしまって…。(1/8「沙羅」はお目あての方、すみませんでした。あんなに早く無くなってしまうとは思わなかったもので)当日入手できなかったものの中には通信販売しているものもありますので、一度お問い合わせいただければ幸いです。

ムサシヤ IN KIDDY LAND

●前号でお知らせのとーり、大阪梅田の阪急三番街・キディランド「模型売場」にてムサシヤアイテムがおかれています。わざわざ岸和田まで来ていただかなくても、ほとんどのアイテムがそろっていますのでぜひ KIDDY LAND へお寄りください。なお、ムサシヤアイテムの他に、ラークさん、フカヤさんを始めとする有力ガレージキットメーカーのものも扱かわれております。



井上モスラ新発売!

●「モスゴジ」(¥12,000 送料サービス)につづく巨匠・井上雅夫のNEWは「1/150モスラ」!(¥16,000 送料サービス)写真のように前作「モスゴジ」とペアになるキットで、全ての「モスラ」キットの決定版と言えるでしょう。この「モスラ」も「発売記念版」としてひとつひとつに井上雅夫氏のサインをパッケージに書いてもらいました。なお、このあとは「キン・ゴジ対決セット」を予定しているとか…。例のハンマー投げのシーンをキット化しそうです。

8月のNEW!

●夏休みの間の主なNEWです。ほんとはもっと作りたかったけど即売会アイテムに忙殺されちゃって…。
9月以降のNEWにご期期ください。

〔タツノコ〕

ベルクカッツェ	¥2,800
破裏拳ポリマー	¥2,800
テッカマン	¥2,800
香月ルナ&スワニー	企画中
甚平&竜	企画中

〔プロジェクトA子〕

1/12B子・赤城山23号	¥2,700
1/12亜弓先生	¥2,700
1/12C子	¥2,700(8月下旬)
1/12A子	¥2,700(8月下旬)
1/12真理子	企画中
1/12D	企画中

〔ダンクーガ〕

1/8沙羅	¥3,800
1/12シャピロ	¥2,700
1/12沙羅(軍服)	¥2,700
1/12ルーナ	¥2,700(9月)
ダンクーガ	企画中

●当社のアイテムで通販ご希望のものがあれば現金書留・定額小為替・郵便振替(大阪0-304756株ムサシヤ)のいずれかでご注文総額に送料¥500を加えて〒596大阪府岸和田市宮本町10-12株ムサシヤ・B-CLUB係までお送り下さい。

PRODUCED BY
MUSASIYA
10-12 MIYAMOTO, KISHIWADA CITY, OSAKA, JAPAN 596
TEL: 0724-39-6374

募集！人材企画



ちょっと募集内容がかわりました…

幅広い人材を求めて「Ｂ－ＣＬＵＢ」創刊とともにスタートした〝人材企画〟毎月、たくさんの投稿作品が寄せられています。そこで応募部門を整理して、ますます充実したコーナーにして行きたいと考えました。ＭＪからは自販機のＳＤデザインで活躍中の鳥山劣（横井孝二）くん、ＢＣからはイラスト部門で松川健一くん、モデラー部門で藤原哲くん、井上正人くん、宮下将彦くんらが常連モデラーとして活躍中です。イラスト、コミック、プラモ作り、どんな部門でも結構です、人材企画を応募してみませんか！

1 モデラー部門

新人モデラーが続々と登場しています。おれは一流モデラー並みの腕を持っているけど地方に住んでいるので発表の場がない……なんていう人は、ぜひ応募して欲しい。ロボットだけでなく、フィギュア、スケールモデル、モデルガン、怪獣やヒーローの着ぐるみとなんでもかまいません。優秀な作品はこちらで撮影しますので、写真が撮れない人もＯＫです。原則として写真での応募を一次審査の対象としていますが、直接、プラモ作品を送ってきてもかまいません。（ただし、返送料は本採用の場合のみ、自己負担となるので注意してください）作品は原則として未発表のものを希望しますが、内容的に面白いものでしたら、特に問題はありません。あなたの自信作を送って下さい！

2 キットレポーター

今まではⒶのレポートのみと、Ⓑの作例とレポートの２つのコースがありましたが、今月からⒷだけとなります。

バンダイ製品から、あなたがレポートしたいキットを３点、書いて送って下さい。キットが届いたら１ヶ月以内に作例とレポートを送って下さい。審査によって採用を決定します。もし、作例が届かない場合は次回から応募資格を失なうことになりますので注意して下さい。

モデラー部門との違いはレポートの内容にウエイトがあると思って下さい。プラモにとどまらず、超合金、ファミコンソフトでもかまいませんが、レポートのポイントも応募のハガキに記入するように。

3 イラスト・コミック

今までのイラスト部門、コミック部門、メカデザイン部門を１つに統一しました。自由なテーマで作品を寄せて下さい。コミック作品については、ページ数、規格（ストーリー、ギャグ、四コマ、一コマ等）は問いません。

イラストはハガキでもかまいません。各コーナーを飾るワンポイントカットを期待しています。もちろん、ボックスアート的なカラーイラストもお願いします。

メカデザイン部門については、アニメ設定部門に応募される場合は、そちらへの資料として提出された方が有利でしょう。現在は、メカデザインもただ形が面白ければよいというわけではありません。設定や世界感のしっかりしているデザインが求められているからです。

4 アニメ企画

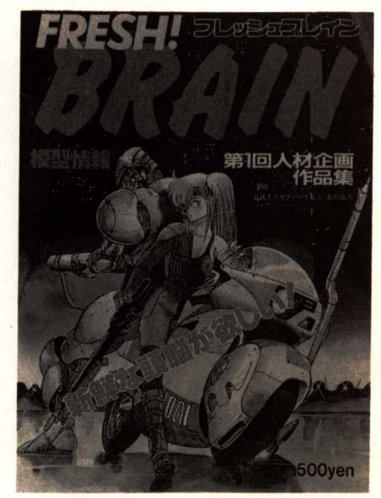
この部門も400字の原稿用紙２枚という規定は外します。ただ、あまり長い文ですと審査の際、かえってマイナスになりますので内容は簡潔にまとめてください。先月より、課題を出すことになりましたが、今月も先月に引き続き「スパイラルゾーン」のオリジナル展開です。模型情報８月号より、北崎拓美さんと藤田一己さんのコンビネーションで、まんがが始まりましたが、それに負けない様な企画をお待ちしております。

きみの考えたストーリーが、まんが、小説、３Ｄ企画、そして映像化されるチャンスです。現在、今までの応募作品の中から、Ｂクラブ連載をするために準備中です。誰の作品が候補に上っているかお楽しみに！

FRESH! BRAIN 準備中！

人材企画には、たくさんの応募をいただいております。しかし、誌面の都合上あまり数多く掲載できません。力作が多いだけに、このまま発表の機会を持たないまま過ぎていくのは、あまりにおしいと編集部では考えています。応募された方も、気になっている事でしょう。そこで、Ｂクラブでは、より多くの人の作品を発表するために、「フレッシュ・ブレイン」の編集準備に入りました。

この「フレッシュ・ブレイン」は、昨年　月にNo.1が発行された、メカデザインとまんがの作品集です。現在準備中のNo.2は、モデラーの作品も掲載される予定ですから、Ｂクラブには掲載されなくてもチャンスはまだこれから。より多くの応募を待ってます。尚、「フレッシュ・ブレインNo.2」の発行日、及び価格は未定です。





スタッフ・ルーム

STAFF ROOM

東京都/大野茂幸

今月は、**アップル・シード**についてのおたよりを集中して、のせちゃいましょう……。

やったー“アップルシード”特集。うれしーい！　B—CLUBは初めて買いました。今までは友達に見せてもらっていたけど、A・S特集ということなので、これは買わなければと思いました。内容も豊富で買ってよかった。表紙も気に入りました。今や、士郎正宗は大友克洋、藤原カムイなどに並ぶ作家だと思います。マンガファンだけでなくアニメファンにもうける作品だと思います。他のマンガ情報誌でも絶賛していました。A・Sを初めて読んだ時、思ったことはなんといっても、その画力にひかれました。ストーリーはややこしかったけど……。友達と何回読んでストーリーがわかったなど自慢していました。(俺は2回でわかったけど、だれかがいうと5回も読んでわかったなど、自慢にならないことを比べあってました)「ブラックマジック」にも「アップルシード」の原点が見られると思います。どちらも最高ですね〰〰っ！また「ドミニオン」もいいですね。'85年10月のSF大全集から始まって、'86年『コミコミ』8月号まで読み切りという形だったけど最高だった、完結してしまったけど。

(兵庫県／塩津浩志)

Bクラブはえらい！　まずはこの一言です。なんたって、あの士郎正宗さんの「アップルシード」(士郎さんはリンゴと呼んでいるようです）を取り上げてくれたのですから。「A・S」は、いえ、士郎正宗さんの作品は完成された絵柄、ちみつに練りあげられたストーリー・構成。どれをとっても一級品です。なんてったって、あのメカ！

すごいですよね〜。女の子もすっごくかわいいし。それに描き込みのすごいこと！　あれを全部、士郎さん一人でやってんだから、バケモノ並みですねえ。まあ、唯ひとつ難点をいえば、なかなか次の巻が出てくれないこと。もっとも、よいマンガ（いや、士郎さんの場合、もうマンガとは呼べない。ひとつの芸術だ）を描こうとするなら仕方のないことかも知れませんが。なんにしても、今、彼はマンガ界の最高峰にいると私は思うのです。

(新潟県／小泉　晶)

センスと絵だけといったマンガ家の多いマイナーコミック界で士郎正宗の存在は貴重だと思います。「A・S」が面白いのは画面の底に流れる世界観や思想性のためだと思うんですよね…（無論、士郎さんの絵とセンスは一級品である）士郎さんは強い作家性を持った描き手であると思うのです。一冊描き下ろしという青心社のやり方は、正しいですね。(ちなみに私は青心社が好きです。クトゥルーのシリーズを出しているから…♡)

ところで、私はA・Sのキャラの中では割とシフォンが好きなんです。カカオ色（？）の肌に銀（と思うけど…）の髪というエキゾチックな感じがたまりません♡　加えてメガネをかけているから知性的に見えてね…。

(大阪府／富士野　聡)

今を思えば、某「○ふ」なるもので知った「A・S」。必死に探し回って、第1巻の初版を持っているワ・タ・シ。ボーッとしているうちにずいぶんメジャーになってしまって……。ちょとサビシいね。士郎先生には影響されることがたくさんあって、中でも女性の描き方、ロボット内部のネーミング……etc。「A・S」の中でいちばん、いーなーと思ったのはGAIA全景ですね。人体の描き方もしっかりしていて好感もてるし、設定も一つ一つが生きている。すみずみまで、こだわり、真似したいのです。

あと「ブラックマジック」は士郎さんの監督・オリジナルなんで、まあ、許せるけど……「A・S」のアニメ化はショックでした。乱発されるアニメビデオの中に埋もれさせるのはやだし、「A・S」は絶対にアメリカへ持っていって実写で映像化されるべきだもん！それほどのものなんだよな、士郎作品は。それから、デュナンの27歳は理にかなっていると思う。あれだけの行動。よほどの経験がないとできましぇん…。

(新潟県／斎藤保将)



鳥取県/新田靖成

私の「アップルシード」との出会いは書店で見かけた表紙からだった。士郎正宗氏の描く絵はカラー、モノクロ共に素晴らしい。こう言っては何だが8月号の表紙を見てがっかりした。できれば士郎氏に描いて欲しかった。

また、A・Sは表紙が与えた第一印象以上に内容もすばらしいものだった。何度読み直しても楽しめる。まず、専門用語の多さ、マニアにはこたえられない程の情報量。そして、ストーリー、画力、表現力、効果、キャラクターなどがそれぞれ高度な域で交わり、かつ高度なバランスを保ち独自の作風を創り出していると思う。確かに、それは青心社社長による自由な創作環境も一因かも知れないが、やはり根源は士郎氏の病的な才能にあると思う。あえて言わせてもらえば、彼は私にとって“化物”である。

これからも流されることなくオリジナリティーあふれる作品を描き続けて欲しい。だが、アニメ化はファンとしてうれしい反面、安っぽく広まり過ぎたり、質の低下を招きそうで複雑な心境である……。

(京都府／井上真一)

いや〜。もう「A・S」の人気ってすごいですねえ。なんだか内容がうすっぺらな感になってしまった最近のテレビアニメに比べると、A・Sはまるで哲学書みたいだもんね。A・Sって、この辺りがよくわからないから今日はここを集中して読もうなんて楽しみ方ができるもんね。それから、今月は高荷義之先生による表紙でしたが、いよいよ士郎正宗先生の描き下し表紙が登場しますよ。(はたして、11号だろうか？）それでは、フィギュアについての感想といきましょう……。



神奈川県／小山裕幸

立体作品の中では速水氏のブリアレオス。伊藤氏のヒトミが気に入りました。(デュナンはイマイチでした）今度はブリアレオスのタイプIIを2巻の表紙のようなポーズで見てみたいです。あとディオラマ的になりますが、第1巻P. 16で除装するヒトミなんてのも見たいです。(そういった感じの立体って好きなんですよね）他にもあげればキリがないのですが、何といっても動的なポーズのブリアレオスに限ると思います。実は今「B・M」のテュフォンを造っていますが、いつ完成するかも皆目わからない状態です。完成したら写真を送りたいと思います。

(東京都／中村哲史)

デュナンは、2巻P.177の決めポーズか、1巻の終わりの2巻の予告の所が、かっこいいなあ。

HITOMIはね、1巻のAPPENDIXの時のつなぎの上半身を脱いで、しばった服装で、ポーズはアニメの設定ポーズでいいと思う。

ぶりあれおすは、ぬいぐるみで出すのも手ですねえ……ぶ、ぶ、ぶ。それから、ギュゲスをキット化して下さい。無理は承知です……。

(神奈川県／市田朝巳)

お願いだ〰〰!! **看護婦さん**を作っておくれ〰〰いっ!!

もし、作らないとBクラブは最底5人の読者を失うことになるだろう。「A・S」の感想と問われても一概に何とも言えませんが、とにかくすごいです。何と言っても初版を持っているだけで「すんごい！」と言われてしまうことだけでもわかります。あっ、それからコットス君、変形義経君、ドクトル・マシューも作ってほしいなあ……。

(福岡県／三浦隆三)

フィギュアにするならストーリーにひかれる「アップルシード」よりもキャラにひかれる、**「ドミニオン」**の方がいいですね。特に**レオナ・アル&ボナパルト**。街を破壊するのもかえりみず、信念に従い悪を追うあの二人。士郎氏のキャラの中では最高です。9月下旬に単行本が白泉社から出るそうですから、近々、BC誌上で完成品にお目にかかりたいです。

(大阪府／今井　誠)

今までフィギュアだけでしたが次号からメカニックも登場…第1弾はギュゲスかな？フィギュアもブリアレオス・タイプII（もちろん速水氏による、おっとブリちゃんはメカじゃなくてよかったんだよね）やシフォン、看護婦さん（マンガには上半身しか出ていない）が進行中。また、石井和夫さんはM66のモーションフィギュアに取りくんでいます。ところで、今月のドクトル・マシュー、BC初登場の阿部氏の製作によるものですが、なかなかの傑作だったでしょ！

それから、A・Sの3巻は夏は無理みたい。「M66」の士郎さんの絵コンテは青心社から出版されるそうです。



岩手県／佐々木亮

さて、次の話題に移りましょう。「ZZ」についてのおたよりです。

地球編に入って登場するモビルスーツを見て安心しました。それは、いかにもM. Sらしいデザインだったからです。はっきりいって、「Zガンダム」中盤から「ZZ」で登場したM. Sというのは、あまりにもM. Sとしてのコンセプトからかけ離れたものが多すぎたと思います。それでも、バウンド・ドックやジ・オは、かっこいいなと思わせる所があってよかったのですが、「ZZ」前半のM. Sはひどすぎました。出渕さんのコンセプトデザインもイマイチの感じのものが多かった上、クリーンナップを見るともう絶望的……せめて、クリーンナップも出渕さんにやってもらいたかった。(そういった意味では、バウは大好きです、早くキットが欲しい）でも、新M. Sのデザインを見て不安を感じたことがあります。それは、M. Sのデザインって、どうしても大河原邦男さんがデザインしたザクやドムを越えられないじゃないかということです。この間、とっくにガンプラを卒業していた友人にガルバルディBを見せたらシャア用ゲルググだと言われました。確かにそっくりですものね。何か「ZZ」という作品にはメカもキャラもストーリーもこれからの可能性が感じられないのです。ガンダムファンにとっては、とても残念なことです。

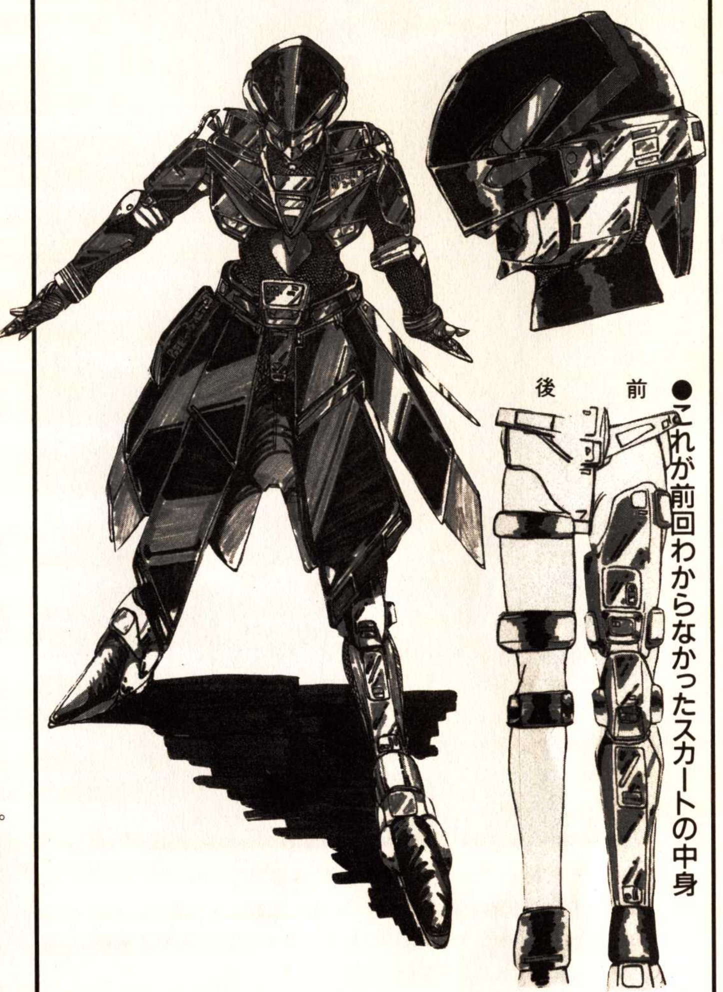
(東京都／旧型ザク)

ZZは地球編に入って、ますますおもしろくなります。ドムやザク、ゲルググといった、おなじみのモビルスーツのバリエーションタイプもたくさん登場しますしね。そんな夏バテみたいなこと言わないで、もっと「ZZ」を応援してね！

Bクラブは、ペンネームはダメなのですか!?（静岡県／カムランくんほか）という、問い合わせせがよくあります。今まではプロを目指すのなら、本名で！という方針で、ペンネームは受けつけなかったのですが、やはり、いろいろ事情もあることだろうし、今月から正式にOKということにしました。ただし、本名を書き忘れないようにしましょうね！

今月も「スタッフ・ルーム」の担当は、鈴木寿乃でした。アニメやコミック、プラモのことだけでなく、見近におこったことなどでもいいから、このコーナーにおたより下さいね！　それじゃあ、来月もよろしく♡

9号の“スケバン刑事”特集には間に合わなかったけど…………ビー玉のお京“オキョーダー”だよ！



●これが前回わからなかったスカートの中身

BC6号で、「宇宙スケバン刑事・アイアンマスク」発表してくれた熊本県の松尾英樹くんが約束どおり「オキョーダー」を送ってくれた。ただ、前のデザインとくらべると見分けがつかないのが残念！もうちょっと、変化があった方がよかったのでは……。まあ、こうなったらユキノバン（なんじゃ？）もデザインするしかないのでは……。

先月号で紹介した兵庫県／篠崎祐介君のチビスケは、ちゃんと陽子ちゃんにプレゼントしたよ。陽子ちゃんもよろこんでました。



11号は、こんな企画を予定しています！



「アキラ」の大友克洋先生が、『ヤングマガジン』に発表した「武器よさらば」という作品を知っていますか？　今まででどの単行本にも収録されたことがなかったので、知らない人も多いと思いますが、発表された当時はＳＦメカ・ファンに一大センセーショナルを巻きおこしました。特に無人戦車ゴンクとパワードプロテクターに身を固めた兵士の戦闘は、後のアニメや３Ｄ作品に与えた影響は大といえましょう…。

この「武器よさらば」が今秋、講談社から発表される『大友克洋画集』（仮題・レコードジャケットサイズ）に収録されます。まあ、それだけなら、次号予告にわざわざ書くことでもないのですが、この画集では「武器よさらば」をディオラマで再現しているのです。実は、このディオラマを「Ｂクラブ」でお手伝いしたのです。製作したのは、兵員輸送トレーラー、ゴンク、パワードプロテクターが１／35で５体、１／12が１体でその他に１／35フィギュアや背景のビル、ディオラマベース等々……Ｂクラブ・スタッフ総動員の大仕事でした。写真は速水仁司製作の１／12スーツ。そう、マスクの中にゲロ吐いちゃう、メガネのお兄さんです。一応、画集が発売される月には本誌上でプラモ製作記事がのります。でも、画集の発売がまだ未定なので11号ではお見せすることができるでしょうか……？



さて、写真右のプロテクト・ギアは１／６スケールのフィギュア。この製作者は映画「紅い眼鏡」に美術スタッフとして参加した三牧(みまき)哲二氏なのです。三牧氏には「紅い眼鏡」の裏方苦労話を交えて、フィギュア製作記を書いてもらいます。

さて、「スケバン刑事II」は……あります。まず、ひらおかさんの１／10リアル版お京。(その他にも極秘で進行中)

それから、ファイナルストーリー特集（ペンダントの写真も見せてしまうよ）や、スケバンIII（仮題）の情報もあるかもね。

「ＺＺ」はドライセン、カプール、ザクマリナーをフルスクラッチでお見せします。小林誠氏の「迷宮都市」は３Ｄ作品もあります。さらに、「アップルシード」も立体作品がいっぱい、ますます充実のＢＣ11号で〜〜〜す！



高田明美画集 プレゼント

「クリィーミー・マミ」や「アーバン・スクウェア」などのキャラクターデザイナーとして知られる、高田明美さんの画集が完成しました。カラー 104ページ、の豪華本で価格は1,800円です。今月は、この画集を高田明美さんのサイン入りで５名の方にプレゼントします。応募はハガキで。〆切りは９月20日到着分。

〒424　静岡県清水市袖師町702
バンダイ静岡工場　ＢＣ—10
「高田明美画集」係

EDITORS ROOM

●ＢＣ１号のナンバーが与えられた、「パーキングエリア」から、今号で10号になりました。創刊号（２号）の準備が初まったのが、昨年の６月ごろでしたから、もう１年以上たってしまったわけです。別冊の方も「ガンダム設定資料集」、「怪獣玩具」、「高田明美画集」とますますグレードアップ。これも支持してくださる読者のみなさんのおかげです。これからも、『Ｂクラブ』と『模型情報』をよろしくお願いします。（加藤）

●〝ワンダーフェスティバル〞に持っていたガレージキット、数が少なくて申し分けありませんでした。これからの商品リサーチが目的でしたので、せっかく早く来たのに手に入れなかったという人、ごめんなさい。希望者の多かったものから順に量産化していきますので……。（安蒜）

●７月25日、麻布十番のマハラジャで行なわれた「スケバン刑事II」の製作終了パーティに潜入（？）しましたが。スタッフの暖い心遣いに涙ぐむ素顔の三人娘を見ていると、思わずこちらもホロリとなりました。陽子ちゃん、ハル子ちゃん、秋絵ちゃん、これからももっと大スターになるように、がんばってね。（ハル子ちゃんファンの会川）

●「アーバン・スクウェア」の由紀コンペ、想像していたより、たくさんのフィギュアモデラーに参加していただきうれしく思っています。(何と６人で７体）また、お忙しい中、取材に協力してくださった高田明美さん、伊藤和典さん、そして西森明良さん、どうもありがとうございました。なんたって、この作品、今秋のオリジナルビデオの注目株ですよ!!（由紀ファンの安井）

ビークラブ第10(創刊9)号
■発行日/1986年8月30日
■発行人/山科　誠
■編集人/加藤　智
■企画構成/安井尚志
■編集協力/会川　昇
■撮影/高瀬ゆうじ
■写真取材/中島秋則
■デザイン/株式会社ライズ
■制作/バンダイ静岡工場
〒424 静岡県清水市袖師町702
TEL0543-65-5362
■発行/㈱バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4
TEL03-842-5151
■定価/650円
■印刷/㈲小野美術印刷所

ISBN4—89189—389—3 C0076 ¥650E

62.10.5 400円



BANDAI BRAIN BANK MEDIA B-CLUB 10 ビークラブ

650円